

JÁTEK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

PC X

MAGAZIN

ÁPRILIS
III.ÉVF. 4.sz. 1996. 294 FT

MELLÉKLET:
DUKE NUKEM
PLAKÁT!



PC-X

Április

Nem lehet igaz!

Csilla örömkönyveket hullat, TRf fél órája semmin nem hőzöng, Süti csendben mosolyog a borostája alatt, én pedig tisztogatom ősz óta porosodó motoromat. Igen, a hőmérséklet átlépte a bűvös zérót, és mostantól kezdve megkezdődött a nagybetűs TAVASZI! Ennek megfelelően mi is tavaszi nagytakarítással indítunk, csak éppen nem ablakpucolással kezdjük, hanem inkább mindenféle földi jót sepregetünk be a PC-X szárnyai alá. Értsd ezalatt, hogy megkezdtük a PC-X Tábort szervezését (lásd a túloldal), pofás kis home page-et készítettünk az Interneten (világcímmünk még mindig www.idg.hu/pcx), tovább csinosítjuk a CD-X hamarosan megjelenő, áprilisi számát (egészen pontosan az IFABO kezdőnapján jelenik meg, **április 16-án**), illetve a lap közepébe egy **A3-as plakátot** tettünk – a Duke Nukem grafikája egyszerűen lenyűgözött bennünket!

Sok kritikát kaptunk, hogy kevesebb a játék a lapban, úgyhogy most újabb pályázatot indítunk újtárra (legeltesd a szemed a túloldal), és a kisorsolandó játékokat is megdupláztuk!

További jó hír, amelynek már most hangot kell adnunk, hogy júniustól bővül a lap terjedelme! Pontos részleteket még nem merünk mondani, de annyi bizonyos, hogy árunk változatlan marad!

Találkozunk személyesen az IFABO-n, az A pavilonban, ahol a szokottnál is több ajándékkal, játékkal és akcióval várunk mindenki!

- 4● Hotline News
- 6● Wing Commander IV
- 8● Top Gun
- 10● Earth Siege 2
- 12● NBA Live'96
- 14● Psychic Detective
- 16● Capitalism

- 18● Piff-Puff-Mix
- 22● C&C kiegészítés
- 23● Dark Eye
- 24● Terra Nova
- 26● Cyberia 2
- 28● Klasszikus játékok
- 32● Music City
- 34● Így készült: Toy Story
- 35● Filmajánlat áprilisra
- 36● Microsoft újdonságok
- 38● Demozóna
- 40● Szörfözni mentünk!
- 42● Aréna
- 43● Könyvjelző
- 44● Dr. MIDI
- 46● HW Depo
- 48● Multimédia Turmix
- 49● CD-interactive
- 50● Lionking Storybook
- 51● Encyclopedia of Nature
- 54● Lightwave
- 56● Walami Wesztül
- Wáltozik!

Következő számunk 1996. május 6-án, hétfőn jelenik meg.

 **IDG**
HUNGARY

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó: Bfró István ügyvezető igazgató

Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos)

szorgos kéz: Iván Csilla általános hőzöngő:

Spányik Balázs (The Richfielder); egyéb feljuttatói munkák:

Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László (Kondi).

A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386

Telefon: 156-0337, 156-8291 és 156-3211/IDG

Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 1688 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 96.0119

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

a Hírker Rt., az alternatív terjesztők

és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



**HIÁNYZIK VALAMELYIK
A GYŰJTEMÉNYEDBŐL!
RENDELD MEG, MIELŐTT
MÉG ELFOGYNÁ...**

LAPOTEZ A 15. OLDALRA!

Viccpályázatunk fenomenális sikert aratott! Ezért úgy határoztunk, újraindítjuk, csak éppen ezúttal a CD-X számára. Küldjétek be minél több általatok (és csakis általatok!) megálmodott viccet, humoros írást, karcot, poénos rajzokat, képeket, bármit, ami vicces és a számítógépes világgal valamiféleképp kapcsolatos! A szöveget (ASCII szövegfórmátumban) mindenképp lemezen add fel (BBS-ekről levadásztok, több száz kilobyte-os VICC.AR) állományokat, Maksa, Karinthy és Markos-Nádas stb.

Pályázat!

összes művét ne küldd be, ismerjük...), így a CD-X következő, októberi számán külön humor-helyet kap az összes anyag. Beküldési határidő 1996. június 30, díjkiosztás az őszi Compairen. A fődíj egy különleges festésű, exkluzív számítógép-ház, és hogy legyen mivel olvasnod az életre szóló CD-X előfizetést (!), egy négyszeres sebességű CD-ROM meghajtóval is megajándékozunk! További díjakként eredeti játékokat, pólókat, demo CD-eket, plakátokat sorsolunk ki a legjobbkat beküldők között!

ÚJRA PC-X TÁBOR PARÁDON!

**A nagy sikerű parádi PC-X tábor idén
1996. augusztus 4-10-ig lesz.**

Szálláshelyek a tavalyihoz hasonlóan 100-120 fő részére kérhetők, a tábor összköltsége körülbelül 7500 forint.

Pontos információt következő számunkban találsz!

Addig is hívd Molnár Zoltánt (Kecskeméti Ifjúsági Otthon) a 06-76-481-686-os vagy 06-76-481-523-as telefonszámokon.

INFO A DEMOPÁLYÁZATRÓL!

Úgy terveztük és úgy is informáltunk mindenkit, hogy mostani számunkban tesszük közzé a Demopályázat eredményeit. Annyi szavazat jött, hogy be kell valljuk, elúsztuk a kiértékeléssel... Így a demósok türelmét kérjük – még egy hónapon át...

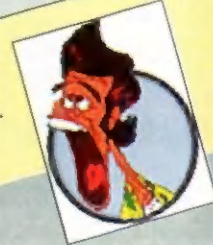
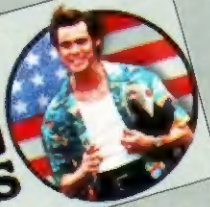
HOTLINE NEWS



Ace Ventura

Megszoktuk már (lehet ennyi állatságot megszokni?!), hogy a 7th Level tervező srácai messzire elhajtják konvenciókkal zsúfolt agyukat, és a lehető legvadabb örültséget találják ki a multi-média területein (Monty Python, Take Your Best Shot, Battle Beast). Nem álltak le a fűk, gőzerővel dolgoznak több projektben is. Ezek közül az Ace Ventura CD-ROM tűnik a legérdekesebbnek, amely a Jim Carry által, az Állati NyomoZooban alakított karakterre épül. Valamikor 96 augusztusában jelenik meg az akció-kalandjáték, amely – gondolom – nem sokban különbözik majd az eddigi ökörködésektől, és lesz benne egy „csipetny” multimédia is.

ACE OPERATIVES



Settlers II

Véni, Vidi, Vici. Jó lesz, ha meggyezzük ezt a mondatot, hiszen ez lesz az év második negyedére elkészülő Settlers II jelmondata. A Blue Byte programozói igencsak behúzták, mert a második részben a négy különböző törzs mellett (mindegyik más-más építészeti stílussal) harminc fajta „Settler” szolgálhat min-von maga után) a tíz fejlet s bennük számtalan misszió szavatolja. Az előd egyik „nagy” hátrányán is javítottak: változtathatjuk a kamera állását. A hangokról már nem is tesztek említést, nehogy öngyilkosságot kövessetek el a Settlers II hiánya miatt. Én már lassan itt tartok...



Whiplash

Jön az új 3D autóverseny az Interplay-től! Nem az a szokványos, „keringünk körbe, az győz, aki a gyorsabb”, hanem inkább a mostanság divatos loopokkal, kaszkadormutatványokkal zsúfolt örület lesz. 16 játékos hálózati opciójával egyedül az autóversenyek körében, öt nehézségi szinten, nyolc autóval, háromféle játékmódban lehet majd „birkózni”. Érdekes, hogy a Gremlin Interactive fejlesztésében készül a játék (piszkos kis köztöködő lévén ez számomra azt jelenti, hogy a Gremlin saját készítésű Fatal Racing nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így kerestek egy nagy múltú, óriási marketing erővel nyomuló céget...), előre láthatólag még 1996 első negyedében megjelenik.



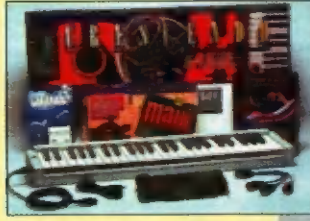
Virtual Snooker

A hatszoros snooker világbajnok, Steve Davis adta nevét és „virtuális valóságát” az Interplay legújabb sport-szimulátorához. A Virtual Pool szerintem az eddigi legjobb biliárd program volt PC-re – hasonló kezelőfelülettel készül a „sznóker” is: 3D, virtuális asztal, jó kis hangeffektek, Steve Davis vigyorog mindenütt. Adnak még egy órányi digitált videót is, amin Stevie bemutatja a pórnépnek, hogyan kell bánni a dáköval (ja, és megnézheted Davis bácsi legendás 147-es breakjét is). A snookert állítólag „isteni” tulajdonságokkal ruházták fel, s így képes 29 frame/sec sebességgel kirajzolni a gömböskök száguldását (gondolom kell hozzá legalább egy 300-as Pentium), játszhat sz hálózaton és modemen keresztül is.



Crescendo

A Turtle Beach új, háromajtós szekrénye melyén egy Maui hullámtáblás hangkártya (8 megáig bővíthető, Roland MPU-401 kompatibilis), egy 49 gombos keyboard és egy tonna software lapul. Kifejezetten házi használatra szánják, így adnak hozzá zongorázni tanító programot is, amivel még Pistike is könnyedén Kocsis Zoltánná válhat, de



találsz a ládikában hangszerkesztő és sequencer programot is. Bővebb info az Amecon Kft-nél: 06-20-460-436.



Z

Robbanások, géppuskaropogás, halálsikolyok, épületromok. Nagyjából ezzel a négy szóval lehetne jellemezni a '96-os év akció/stratégiai játékaiként („real-time wargame” a Bitmap Brothers



elnevezése szerint) ígérkező Z-et (ejtsd: ZED).

Hajmeresztő grafikájú, voltaképpen stratégiai játékról van szó, amely látványilag és hanghatásait tekintve már-már az akció kategóriába sorolható.



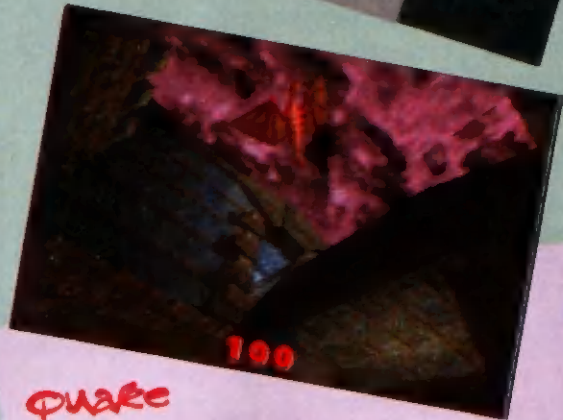
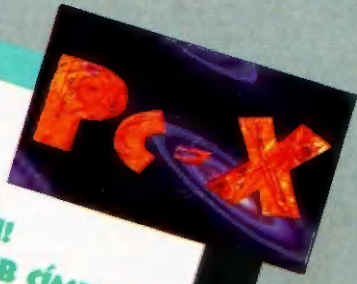
Természetesen a soros, a modem és a hálózati játékok sem spórolták ki belőle, így Zongék újra összeülhetnek majd négyen egy kis csetepatéra... sajnos úgy néz ki, csak 96 második negyedében. Igaz, a külföldi lapokban már javában hirdetik, és már mindenki tükön ülve várja a Games Master szerint „minden idők legjobb játékát”.



SCENE'96

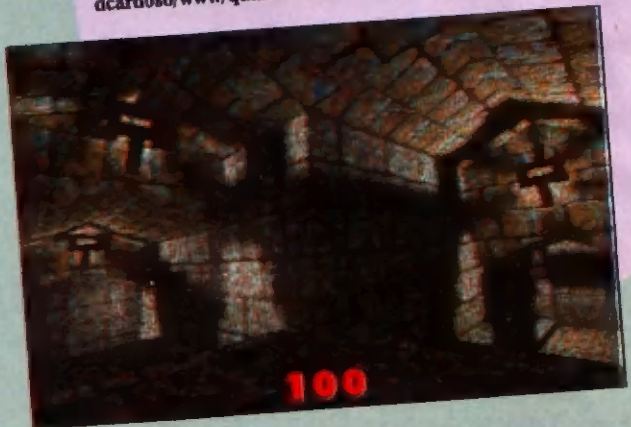
Tavaly sikerült a legnagyobb magyar scene partyt megrendezni, amelyen 600-an gyűltek össze. Idén **1996. április 12-14-ig lezár (péntek délután 4-től vasárnap délelőtt 10-ig Non-stop)**. A helyszín változatlan: Mechatronikai Szki. és Cimnázium, 1118 Bp., az iskoláié). PC demo, intro, 4K, game compo, Amiga demo, intro compo, C64 demo, grafika, music compo, ezenkívül grafika, ray-trace, 4 sávú zene, multi sávú zene, Beethoven, Lamer, Wild, Fun compo, Doom vetélkedő, szerepjáték verseny!

GYERE ÉS ZARÁNDOKOLJ EL HOZZÁNK AZ INTERNETEN!
WORLD WIDE WEB CÍMEINK:
WWW.IDG.HU/PCX



Quake

Most már tökéletesen megkavarodtam, fogalmam sincs, mikor és milyen néven jelenik meg a Quake. Az iD Software megfelelő „beijesztéssel” engedte újjára a teszterziókat – elképesztő, mekkora aktivitás övezi a Quake-et. Internet home page-ek tömkelege jelent meg szemvillanás alatt, hegyekben találni hozzá kiegészítést, infót, Quake servereket, ahol Internetes hálóban lehet játszani és még milliónyi dolgot... Egy biztos: az iD Software kifejezetten tiltakozik a Doom 3 elnevezés ellen. Nincs és nem is lesz Doom 3, a Quake új project, új fegyverekkel, új grafikával, új lehetőségekkel – egy új örület 1996-ra. Egy cím, ahol én jártam: <http://www-home.calumet.yorku.ca/~dcardoso/www/quake.htm>.



SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

NEM HISZEM, HOGY LENNE VALAKI, AKI NE ISMERNÉ A WING COMMANDER SOROZATOT (NEM AKARTAM „WC SOROZATOT” ÍRNI, MERT MÉG VALAKI FÉLREÉRTENÉ – DE MIUTÁN MINDEN KÉTSÉGET ELOSZLATTAM, A TOVÁBBIKBAN MEGISCSAK ÍGY FOGOK HIVATKOZNI RÁ). SZÓVAL OTT TARTOTTAM, HOGY ITT A NEGYEDIK RÉSZ, MÉG JOBB, MÉG SZEBB, MÉG HOSSZABB, ÉS HOGY VALAMI ÖRÖMHÍR IS MARADJON A VÉGÉRE: MÉG HARDWARE-IGÉNYESEBB, MINT AZ ELŐDÖK.

WING COMMANDER

T gazán nagy újdonságot nem fogunk találni ebben a részben – a WC III sikere jórészt kijelölte a követendő utat. Egy viszonylag jó szimulátor a megfelelő sztoriba beágyazva, és kész is a legjobb Wing Commander.

A „viszonylag jó” persze némi felhőrdülést kelthet: az igazi szimulátorosok csak joystick rángatásnak titulálhatják, a Tie Fighter örültek pedig saját kedvencükre esküsznek. Mivel én is az utóbbi kategóriába tartozom, kissé fanyalagva játszottam a Wing Commanderekkel, bár elismerem, hogy egészen jelentős minőségjavulás történt. Komolyabb nehézségi szinteken tényleg kezd jó lenni ez is!

A fiúk máson is javítottak egy kicsit, így az átvezető animációk mostantól SVGA-ban is láthatók (megfelelően erős Pentiumon persze!), és a sztori is kissé összetettebb lett. Persze csak gonosz lelkem jegyzi meg, hogy az előző részével összevetve, ez utóbbi kritériumnak igazán nem volt nehéz megfelelni. Konkrétabban tehát, már komolyabb elágazásokkal találkozhatunk, így néhány küldetés erejéig eltérhetünk a fő útvonaltól. Mivel a 6 CD nem elégséges minden „aleset” teljes végigviteléhez, az ilyen kitérők azért előbb-utóbb véget érnek: vagy elhalálunk (a szakutcák kedvenc lezárási formája, hogy se szó se beszéd szétlövök az anyahajónkat) vagy visszatérünk a fővonalba. Nyilván a fővonalat csak akkor ismerjük fel, ha többször végigmentünk a játékon és kipróbáltunk minden lehetőséget

– aki erre nem hajlandó, az higgye el nekem: tényleg így van.

A szimulátor és az irányítás gyakorlatilag nem változott, inkább csak az ellenfelek hozzáállása a repüléshez. Persze ne azt várjuk, hogy Rookie szinten valami nagy újdonságot fogunk tapasztalni: az ellenek továbbra is erős fényben repkedő lepkekhez hasonlíthatók, akiket az egyetlen ép ésszel rendelkező pilóta (a játékos) kedve szerint pucol le az égről. Ha a nehézségi fokozatot feltesszük Ace esetleg Hard fokozatra, mindjárt alapvetően megváltozik a játék képe! Hirtelen rakéták tűnnek fel az ellenséges űrhajók felől (sőt ezek meglehetősen gyakran találunk is!), a célkeresztünkben eddig bágyadtan bóbiskoló pilóta pedig úgy bukfeneczik jobbra-balra, hogy csak győzzük rángatni a joyt és célra tartani... Szóval picinykét nehezedik a dolog! Minden további kommentár helyett hadd idézzek az „Egy pilóta rémálmai szombat éjszaka” című monológomból:

„Aha! Ketten vagytok galambocskáim! Gyertek csak, gyertek! Aszongya, már be is fogtalak a célba („L”). Már csak 3000 klick, gyere csak! A francba, ki a (cenzúrázva a Nyelvédelmi Szövetség által!) lötte le a pajzsomat elől? Két rakéta hátulról! „Eeeeeeeee” (Ezek a billentyűzetkódok.) Miért izzik a gép hátsó fele vörösen? Ctrl+F4 – a másik itt van mögöttem! Orsók, csavarok, minden ami belefér... Na, ezt megúsztam! (Csak megjegyzem kajánul, hogy az ellenfél még sértetlen – löni még nem volt időm.) Miközben ezt megjegyeztem, már le is löttek... Replay Mission.”

Második verzió (némi elgondolkodás, újjertöredés és sok Replay Mission után):

„Na, akkor adunk egy kis energiát a pajzsra és az ágyúkra („P”)! Tudományosan kezeljük a dolgot! Gyertek csak, gyertek! Kis tüzet kapsz szemből... úgy... elfordultál, mi? Hol a francba van a Tab??? Gyertek már, mielőtt a másik rám ragad!

Késő!
Két rakéta hátulról!
„Eeeeeeeee”
Gyertek tovább a TAB-bal! Most a rakétát! Nem sikerült kikerülni, mi??
Hehehehehehehe (sátáni kacaj)!!! Közben vilámszebes fordulás a másik felé – egy az egyhez már nincs esélyed, barátocskám! (Mintegy 10 perccel később.)
Na, ezzel is megválnánk... Gyertek tovább!

Ja, hogy ezek csak könnyű vadászok voltak és most még 3 torony jön nehézdámszókkal??? Már csak 5 (gyengébbeknek még kevesebb) rakétám van??? Tulajdonképpen itt kezdődik a küldetés – ez eddig a bemelegítés volt. Később persze javultam a gyakorlás során, de továbbra is igaz volt, hogy még az 1:2 arányú légi harcok sem egyértelmű győzelmek, az 1:3 és rosszabb erőviszonyok mellé pedig óriási adag szerencse is kell! Mivel csak



A hipertérből kilépve az űrhajó „szikrázik” egyet

MANDEER

célba talál – és a lézertűz is sokkal hatásosabb így!

4. Lehetőleg Full Gunnal menjünk, mert kétszer nemigen lesz lehetőségünk tüzelni...

5. Vigyázzunk a wingmanre, mert ezen a szinten bizony elég gyorsan elvészítjük! Én elküldtem Maniac-et (Alt+B) egy kis vadászatra, de nem egészen 10 másodperc alatt befagyott a „Man I'm g...” kiáltás. Mondanom sem kell, hogy az 1:4 erőviszonyú légi harc ezek után számomra sem tartott sokáig...

6. Takarékoskodjunk a rakétákkal! Nem árt, ha előre tudjuk a küldetés légi csatáit és előre beosztjuk a municiót! Nem érdemes a küldetés elején ellővölnödni a rakétákat a Banshee-kre, ha később Avengerek is érkezni fognak...

7. Tegyük le magunk mellé néhány idegyújtató pilulát és tegyük el minden törhető tárgyat a közelből!

8. Ne félj: Murphy törvényét alkalmazva a WC4-re – a következő küldetés mindig nehezebb lesz! Kiegészítés: a szerencséd ezzel egyenes arányban csökken! A kiegészítés kiegészítése: ha mégis sikerülne megcsinálnod, akkor tuti ki fog fagyni a játék miatt lementhetned...

Miután a szimulátor rész szépségeit kiveséztük, ejtsünk néhány szót a történetről!

Nos, miután elintéztük a történetet (nem vagyok annyira disznó, hogy bármit is eláruljak a játékból, hiszen éppen ennek a felfedezése a legjobb az egészben) még néhány értékelő szó befejezésül.

A grafika nem sokat változott az SVGA videóktól eltekintve (bár szerintem ezek nem igazán SVGA felbontásúak, de legalább annak néznek ki). Az egyetlen lényeges különbség a felszín minősége az ilyen típusú küldetéseknel. Most már a törhető kategóriába sorolható a grafikámak ez a része is.

A hangok is egészen szépen szólnak, bár ezzel sosem volt nagy probléma ennél a sorozatnál! WIN95 alatt ugyan a winchestert is hallottam a zene és az effektek mellett, de hát istenem, ilyet is megéltünk már! Megjegyzem, hogy DOS alatt semmi ilyet nem tapasztaltam! Akkor minek játszod WIN95 alatt, te balfék?! – kérdezhetné a figyelmes Olvasó. Nos, azért néhány probléma felmerült nálam DOS alatt is – legtöbbször critical error-ok formájában. Egy idő után a szimpla újraindítás sem segített – ekkor kényszerültem a WIN95 trükkre. Meg kell jegyezmem, hogy a fenti hangproblémán kívül más gond nem volt! Vagyis, minden ellenkező várakozás ellenére a sebesség nem csökkent észrevehető mértékben, bár az is igaz, hogy nem a minimum konfiguráción játszottam... Ehhez még annyit kell hozzáfűznöm, hogy a cikk végén található gép az abszolút minimum, a normális játékmenethez legalább egy P100-

a játék vége felé kapunk normális vadászgépeket (az ellenfél persze szinte azonnal), így bizony ezeken a nehézségi szinteken küzdeni kell...

Azért nem kell megjedni, amiről szó volt (a harmadik), az kimondottan nehéz küldetés, később lesznek (kicsit) könnyebbek is! Néhány általános jó tanácsot azért megfogalmaznék, azoknak, akik nem csak a legegyszerűbb szinten szeretnének nekiugrani a játéknak.

1. Ha nem látunk egy ellenfelet, akkor az biztosan már mögöttünk van – legfeljebb néhány rakéta választ el tőle!

2. Az ellenfelek egyszerű trükkjeinek ne dőlünk be: legtöbbször az egyik élénk áll, hogy őt löjük (mellestleg elég jól bukdácsol), miközben a másik bevágódik mögénk és olyan közelről engedi belénk a rakétákat, hogy mire észrevennénk, már halottak vagyunk!

3. Az utánégetőt (Tab) elég gyakran kell használnunk, ha lassabb gépekkel vagyunk, mint az ellenfeleink! Gyakorlatilag csak közelről van valami esély, hogy a rakétánk



WING COMMANDER IV ELECTRONIC ARTS

486DX4/75, 8 MB RAM, 10 MB HARD DISK, SB CSALÁD, GUS, DOS 6.0 VAGY WIN 95



MEGBÍZHATÓ MINŐSÉG, JAVÍTOTT (ELÁGAZÓ) TÖRTÉNET



KEVÉS ÚJDONSÁG, NAGY HARDWARE-IGÉNY

as (16 MB RAM és 4x CD-drive)

kell, bár a felszíni küldetéseknel így is volt némi rángatás SVGA-ban...

A játszhatóságot hivatott javítani a térkép („M”) funkció. Ennek segítségével megnézhetjük, milyen termekben vár ránk valamilyen beszélgetés (a kék pont a kihagyhatókat, a piros a kötelezőket jelzi). Egy-egy klikkeléssel rögtön a megfelelő helyszínre mehetünk, így nem kell mindig minden helyiséget végigvizslatnunk. A háttértörténet javításán kívül ebből a szempontból nem tudtam lényeges újdonságot találni...

Némi zavart okozott számomra, hogy időnként teljesen érthetetlen módon elakadtam. Az egyik ilyen esetben a kommandós egység egyszerűen nem volt hajlandó leszállni a celobjektumra. Miután egy ideig keringtem (a navigációs pont már kék volt, vagyis úgy tűnt, minden OK) szépen visszatértem a bázisra, ahol egy pillanat alatt kirúgtak a dicsőséges hadseregéből.

A másik eset is hasonló volt: egy szállítóhajó egyszerűen nem jelent meg a találkán. Ilyen problémák esetén sokszor segít, ha újrajtszuk a küldetést – az első ilyen eset volt. A másodiknál viszont több küldetéssel is vissza kellett menem és más döntésekkel egy másik ágon eljutni ugyanoda. Azért kissé keserű az ember szájíze ilyen problémáknál...

Összefoglalásképpen mit is lehetne mondani? Végül is 6 CD-t kapunk 10.000 Ft alatti áron, az Origin által megszokott minőségben. A gépkönyv ugyan nem sokat mond (még az ellenséges űrhajók leírását sem – ezt is külön meg kell vennünk), de szerintem így is megéri!

Pellus



A többmilliósi költségvetésű játék fő attrakciója a 6 CD-n található film

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

AZT HISZEM, SOKAK ELSŐ „REPÜLŐFILMJE” A TOP GUN VOLT. A BRUTÁLIS TÁRGYI TÉVEDÉSEK ELLENÉRE ENDEM IS ODARGASZTOTT A MOZISZÉKHEZ. ÉZEK UTÁN KIVÁNCSIAN TÉPTEM LE A CELOFÁNT A FENT EMLÍTETT JÁTÉK DOBOZÁRÓL.

TOP

a film jeleneteit dolgozza fel. Csak tudnám, hogy mi baja van Hondonak a nevemmel? Az intro után a főmenü következik. A Game-mel kezdetünk játszani, a Setup az utólagos beállítás-korrigálásokra ad lehetőséget. A View Objects opcióval a saját és az ellenséges haditechnikát ismerhetjük meg. Az Instant Action magáért beszél. A Game menüben kezdhetjük a tulajdonképpeni játékot. A Play indítja el a szépreményű kezdő játékost a haditengerészeti karrier rögzítő útján. A Load szintén egyértelmű, a Difficulty funkciója is közzismert. A Multiplayer segítségével lehet hálózatban játszani (ezt majd a szerkesztőségben fogjuk kipróbálni). Induljon hát a karrier!

Az első állomás természetesen az Amerikai Egyesült Államok Haditengerészetének miramari kiképzőbázisa, közzismertebb nevén a Top Gun Fighter School. Itt kapják a haditengerészet legjobb pilótái a lehető legjobb kiképzést. Az iskolát a haditengerészet a vietnami háború első éveiben hozta létre. A megalapítás oka, hogy az amerikai pilóták meglehetősen gyenge légi harc-képességeket mutattak a MiG-ekkel szemben. Eddigi kiképzésük során ugyanis a lövészet nem igazán szerepelt nagy súllyal, mert az F-4 akkori változatai nem rendelkeztek beépített csöves tűzfegyverrel, magyarul gépágyúval. A légi harc-fegyverzetük kizárólag AIM-7 Sparrow és AIM-9 Sidewinder rakéták voltak. Ez talán megfelelő lett volna egy tömeges orosz támadás ellen, de a fürgé vietnami vadászgépek sikerrel vették fel a harcot gépágyúikkal. A közelharcban (más néven dogfight) a gépágyú hiánya és a nem megfelelő kiképzés megbosszulta magát. A lelövési arány 3:1 volt az amerikaiak javára, ami nem túl rózsás. Hála a Top Gun iskolának, a vietnami háború végén egy vietnami légi győzelemre több mint tíz amerikai jutott.

A miramari kiképzés a játékban is igen fontos szerepet foglal el. Lévéni, hogy a játékmenet lineáris, tehát csak a sikeresen végrehajtott küldetés után kapjuk meg a következőt,

ajánlott az itt tanítottakat keményen begyakorolni, mert ez később életet menthet. A tanuló küldetések (összesen 10) eredményét pontszerűsítik, és ez alapján dől el, ki lesz a nyertes, a legjobb, azaz a Top Gun. Persze mi leszünk azok, de odáig hosszú és keserves út vezet. A Briefing képernyőjén a térképen láthatóak a navigációs pontok. Az anyahajó jelképezi az indulási és érkezési pontot, a fordulópontok sárgák, a célpontok pirossak. A pontok közötti utak zöld nyílal jelöltek. Jobb oldalt olvasható a bevetés céljának rövid összefoglalása, de lényeges dolgok hangzanak el szóban is. Általában négy fontos feladatsorozat van:

CAP

Ez a Combat Air Patrol (harci őjárát) rövidítése. A környéken lévő ellenfelek megsemmisítése a cél. Sokszor fedezük az anyahajót vagy egy mentési akciót ezzel a feladattal.

Alert Five

Az ötperces készenlét a játékban azt jelenti, hogy a katapulton ücsörögve várjuk, hogy mikor kerül bajba a BARCAP (Barrier CAP, anyahajó-védelem). „Igazából” ez egy Tomcat géppárt jelent, amely öt percen belül képes felszállni.

Reconnaissance/Recon

Felderítő mélyrepülés a TARPS konténerrel.

Escort

Más néven TARCAP. Egy támadó bombázó-gépcsoport pátyolgatása a cél és vissza.

Ha meg akarjuk tekinteni és/vagy változtatni a fegyverzetünket, klikkeljünk az Armament szóra. Három féle fegyverzeti variáns van. A Maximum Stand Off a nagy távolságú légi harcokra van optimalizálva. Az Interception igazi

A Spectrum Holobyte név nem lehet ismeretlen a hazai (és persze a külföldi) billentyűzetpüfő és josticknyúzó közönség előtt. Ez a cég végre gondolt azokra az ezrekre, akik szentül hiszik, hogy jobb pilóták, mint Maverick. Elkészítették hát a filmpozs „játékosított” változatát, melynek főhőse, azaz Maverick, a kánövészű, ámde zseniális pilóta, a kedves játékos lehet. A kor szelleméhez



Csak azt szeretném tudni, hogy miért nem szeret...

hűen teletömtek bedigizett filmrészletekkel, hozzácsaptak egy nagy kupac missziót, aztán kiadták, mint akik jól végeztek dolgukat. Valóban jól végeztek – teszem hozzá.

A játék installálása elég egyszerű, de egy külön útmutatót is adnak hozzá. Ennek 8. oldalán található egy kis táblázat, mely az adott gépek szintjeihez igazított felbontási javaslatokat tartalmazza. Eszerint a P75-ös egy közepes felbontást ér meg, de lehetőleg 320x200-ban repüljünk. A P120 az igazi – legalábbis a fejlesztők szerint. Ez így van, de azért egy 486 DX4-100-on is elmegy, persze VGA felbontásban.

A játék 16-tól 140 MB-ig foglal magának helyet, nem beszámítva a 16 MB-os swap file-ját, amit a 8 MB memória mellé hoz létre. Ez csak a játék indításakor történik meg, a kilépésnél automatikusan törli. (A swap file miatt illik megtisztítani a winchestert mindenféle lost file clusterektől és társaitól.) Tehát, minimum 17 MB szabad helyünk legyen a vinyón! A setup segítségével beállíthatjuk video- és hangkártyánkat. Természetesen kívánságra életbe lép az autodetect üzemmód. A jostick alapbeállítása is itt történik, izomból támogat igen sok jobb joyt. A proggy Win95 alatt is fut – installálja ide az, aki akarja.

Ha minden rendben van, az első disc behelyezése után a „topgun” segítségével elindul maga a program. Az intro



A kedvenc bevetésem. Manőverező légi harc a Grand Canyon legalján. Brutális...

GUN

vegyesfelvágott, minden távolságra akad megfelelő rakéta. A Close Range a közelharca ideális. A Reconnaissance nem választható, ezt a gép adja felderítő feladatok esetén. A Fegyvertválasztáshoz klikkeljünk az általunk kiválasztott variánusra, majd irány a Take Off. Ezzel a felszállást abszolváljuk, itt indul a banzái.

A játékban egy F-14A Tomcatet vezetünk, ennek pilótáülésében foglalunk helyet. Állandó „potyautasunk“ Meriin névre hallgat, és ő a RIO, azaz a Radar Intelligence Officer. Felhívja figyelmünket a fontos dolgokra, illetve lebonolyítja a rádiózást. Hasznos segítőtárs, jó odafigyelni rá. Az első ülés a mi birodalmunk. A műszerfal nem túl bonyolult, csak az igazán fontos kijelzők kaptak rajta helyet. Az egyik legfontosabb műszerünk a Head-up Display (HUD). Ezen jelenik meg sebességünk, a légnyomás szerinti magasságunk (vigyázat! ez nem mindig azonos a földtől való távolságunkkal), egy iránytű, a G-mérő, a kiválasztott fegyver neve és mennyisége, továbbá a tolóerő-mutató. Gyakorlatilag a repülőgép vezetéséhez szükséges összes adat lelőhelye ez. A műszerfal a szokásos műszereken kívül néhány extrát is tartalmaz. A szélvédő bordájára van elhelyezve a veszélyjelző blokk. A LAUNC fog világítani, ha légiharc-rakétát löttek ki ránk. Az INFRA azt jelzi, hogy a felénk közeledő rakéta infravörös vezérlésű, a RADAR azt, ha befogtak és követnek minket. Az ECM ellenséges elektronikus zavarást jelez. Végül az IFF fény gyullad ki, ha ellenséges repgépét fogtunk be radarunkkal. A képernyőn nem csak a műszerfal, illetve a külvilág jelenhet meg. Lehetőség van a PIP (Picture-In-Picture) rendszer alkalmazására. Ez igen hasznos, de a lassabb számítógépeken nem ajánlott a megjelenítés, mert igen törede-



Ellesett pillanat a fedélzeten zajló öfrületből

zetté válhat a repülés. A Radar PIP talán a legfontosabb (R). Ezen képernyő segítségével az AWACS gép radarjának, illetve a saját radarunk adatait jeleníthetjük meg. A felbontása 2-120 mérföldig terjed. A rosszfiúk piros, a jók zöld színben vannak feltüntetve. A semlegesek a fehér színt viselik. A rakétákat kis üstököszerű valamik szimbolizálják. A célpontok között a TAB billentyű segítségével mozoghatunk. Ez a talán legtöbbet használt PIP – szerintem. Másik lényeges PIP a Status PIP (S). Itt értelem szerűen a repülőgép és a bevetés adatai jelennek meg. A World PIP egy nézhető ablak, ahol a földi és légi objektumokat nézhetjük meg sorban (W). A képek között a Q billentyűvel válthatunk.

Akkor talán vágunk neki az adott feladatnak! A szárazföldi bázisoknál egyszerűen lehet felszállni, az anyahajón ehhez a gözkatapult segítségét kell igénybe vennünk (L). Hajtómű AB5 (ötödik utánégő-fokozat, <, > bill.), aztán kilövés. A fedélzet szélének elhagyása után futó be (G), majd óvatos emelkedés. Ezek után dönthetünk, hogy robotpilótát használunk (A), vagy inkább magunk vezetünk. Az előbbi szoktam igénybe venni, legalábbis az első ellenfél felbukkanásáig. Az időt háromszorosára gyorsíthatjuk (C), de villámgyorsan visszatérhetünk a valós helyzetbe is (V). Ha ellenséges gépek tűnnek fel a radaron, azt az autopilot azonnal megtámadja. Ezt a részt azonban inkább magunk „vezényeljük“, mert az az igazi. A háromféle légiharc-rakéta hatásos alkalmazásának titka a jó választás és a kombinált használat. Vigyázat, a rakéták csak kb. 75%-os találati aránnyal működnek, és egyáltalán nem biztos, hogy a találat végzetes. Volt olyan profi, MiG-29A-val repülő ellenfelem a vége felé, aki négy (2 Phoenix, 1-1 Sparrow és Sidewinder) rakétát élt túl. Úgy kellett végül leszedni a Vulcannal. Rettenetes volt. A gépágús légiharcot (a klasszikus dogfight) lehetőleg kerüljük, vagy egyszerűen csak egy gépet kergessünk, mert itt is könnyen bebizonyosodik a „sok lúd disznót győz“ alapigazság. A Tomcat nem igazán egy pillékönnyű, apró masina, és nem lelkesedik túlzottan a vad, 9 G-s fordulókért. Ha mégis közelharcba keveredünk, alacsonyabb sebességnél (kb. 350 mph/h)

engedjük ki a segédzárnyakat (flaps, F), ez javítja a manőverező képességünket, és később is esik át a gép.

Általában a feladat addig tart, míg le nem szedtük az összes ellenfelet, és/vagy a kísért támadócsoport el nem végezte munkáját. A felderítő feladatoknál természetesen a fotó elkészítése a cél. Ha végeztünk, a gép „Return to Base“ vagy „RTB“ (a kettő ugyanaz) üzenetet küld. Ezután választhatunk: az Esc megnyomásával kilépünk a menübe és End Mission, avagy az autopilotra bízunk a leszállás nehéz műveletét, vagy netalántán a jól végzett munka öröme magunk kenjük sokmillió dolláros masinánkat az anyahajó tájára. Ha szerencsésen földet értünk, kezdődik a kiértékelés. Itt gyönyörű szépen, kronológiai rendben felsorolja a gép a történeteket (rakétaindítások, találatok, lezuhanások stb.), ismerteti az elévített feladatok értékelését. A Save opció használata erősen ajánlott. Ez persze csak akkor használható, ha a bevetés sikeres volt. A Replay segítségével játszhatjuk újra az elrontott bevetést. A Continue használatával léphetünk tovább. Ha már elegünk van a szenny Szu-27-sek rakétáiból, az Exittel kiléphetünk.

Az egész játékot átszövi egy titokzatos úriember (becézd „Nomad“-nak) és népes pilóta-zsoldoscsapatának története, de nem akarom lelőni a poént. Ezt majd úgyis megtudjátok a játék során.

A proggy alapján véve igen kellemes. Inkább szimulátornak mondható, de kétségkívül vannak arcade-os beütései is. Jó hangeffektek (a legjobb szerintem az, ahogy a Tomcat nyöszörög, ha túlterheled), jó videó betétek. Egy jól végzett munka eredménye, egy jó játék.

Végül néhány tanács „Maverick“ Trau bácsitól a kezdő játékosoknak.

- A SAM-ek nem találják meg 1500 láb alatt.
- A líbiai bevetések elején ne sértsük meg az Andropov körüli száz kilométeres határt, ha nem akarunk világháborút kirobbantani.
- Ha nem sikerült a bevetés, próbáld meg még egyszer, más taktikával, más fegyvert összehállítással.
- Mindig Te lőj először.
- Ha ellenséges rakéta közeledik feléd, fordulj úgy, hogy



pontosan balra vagy jobbra legyen. Ha már csak 3 mérföldre van, szórd ki a csalikat.

- Az anyahajó ellen indított cirkálórakéták kilöhetőek Phoenix és Sidewinder rakétákkal, végső esetben gépagyúval.

- A Patrol Boatokat aránylag nehéz kilőni. Kezd meg a tüzelést már két mérföldről.

- A bombázó, illetve támadó repülőgépeket lőjük ki először Phoenix-szel, még a terhük kioldása előtt.

- A Phoenix és a Sparrow fél aktív radarvezérlésű, ami azt jelenti, hogy a radarnak „látnia“ kell a célt. A Phoenix az utolsó 12 mérföldön már önrányítású.

Az 1996. No.2. CD-X-re majd felrakok egy komplett misszionanalízist, sokkal több adatot tartalmazó leírást. Mikor felvettem a szerkesztőségben, hogy szeretnék vagy öthet oldal helyet, nagyon csúnyán néztek rám. A sok földhözragadt ember...

Trau
(balko@odin.net)



TOP GUN
SPECTRUM HOLOBYTE

**DX2/66, 8 MB RAM, 30 MB
HARD DISK, SOUND BLASTER,
MOUSE, DOS 5.0, WIN 95**

**KÖNNYŰ KEZELHETŐSÉG,
JÓ HANGULATÚ MOZI RÉSZE-
LETEK, NEHÉZ KULDETÉSEK**

**JÓ ANGOL TUDÁST IGÉ-
NYEL, „SZIGORÚAN
LINEÁRIS“ JÁTÉK-
MENET**

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

A SIERRA MÁR VAGY EGY ÉVE, HOGY ELKÉSZÍTETTE AZ EARTHSIEGE ELSŐ, NAGY SIKERŰ RÉSZÉT. AZ EXTENSION PACK KIADÁSA UTÁN LASSACSKÁN BEFEJEZIK A „FELÚJÍTOTT” VERZIÓT IS. PILÓTÁNK A FEBRUÁRI PRE-ALFA VERZIÓT TESZTELTE, AMI MÉG CSAK WINDOWS 95 ALATT FUT, IGEN REMEKŰL.

A géplázadás leverése után a földlakók babérjaikon ültek. Élükön Steve „Cookie” Vicious, aki az első csatától kezdve részt vett a harcokban és csapatot kovácsolt hitvány „embereiből”. Mi – az idegen intelligencia – kinéztük magunknak a Földet és szeretnénk volna elfoglalni. Ezért 2545-ben egy űrszondát küldtünk a Föld nevű bolygóhoz, hogy információt gyűjtsön az ott élőkről. Mikor a szonda első jelentése megérkezett a központi számítógépbe, a gép rövest összehívta a kormányzó csoport minden tagját. A hologram-videó konferencián az Agy ismertette a szonda által küldött jelentést:

„Az emberek még számunkra is ismeretlen, két lábon járó harci eszközzel végpeznek űrjáratokat. STOP. Harci moráljuk alacsonyabb, mint az Agy által kitalált algoritmusé. STOP. Az emberek már nem veszik komolyan a szolgálatokat. STOP. Egyes egyedek olyan helyeket nyitottak, amelyekben a többi egyed hangos üvöltő fehérzajra koordinálatlanul mozog és ismeretlen eredetű folyékony vegyületet vesznek magukhoz a szájnyalásukon keresztül. STOP. A szondára szerelt vegyi elemző számítógép sem tudta azonosítani. STOP. Az emberi egyedek csak egy-neműek, így nem képesek az önreprodukcóra. STOP. Fejlődésük is hosszú időbe telik STOP. Ezért javaslom a Föld ostromának megkezdését. VÉGE”.

A központi csoport, közülük én is azt javasoltam, hogy ne kezdjük el az ostromot, hanem inkább építsünk ki egy bázist a Földhöz közeli bolygón, a Holdon. Az ott kifejlesztett laborban gyártunk egy-két hasonló kétlábút, majd a továbbiakban a holdbázis fejlesztésével ütöképes haderőt hozunk létre, amely nem veszélyezteti bolygónk biztonságát.

A bázis 2623-ben teljesen felépült. A gyártósorokon folyamatosan készültek az ellopott emberi tervek alapján gyártott lépegető monstrumok. A központ és a hadvezetés úgy vélte, itt az idő az ostrom megkezdéséhez.

2624-ben az emberek morálja már teljesen a minimum alá csökkent, és azok, akik megvívták az első háborút, már mind megöregedtek. Így a tanácsülésen mindenki elérkezettnek látta az időt az offenzívához. A harci gépezet beprogramozott lépegetőkől (emberi szlengből átvett szó) és néhány, mintegy 50 darab transzportegységből állt. Az első problémák ott kezdődtek, amikor a páncélozott egységek beértek a Föld légkörébe és az erősen szennyezett levegőben, vizuális tájékozódásukat elveszítve kellett a megfelelő helyeken landolniuk. Ebben szerencsére

EARTH

az emberek által pályára állított műhold segítségével; a központi gép folyamatosan ellenőrizte az általa küldött jeleket, és továbbította az egységek felé.

A landolás sikerült az emberek által 8 részre osztott bolygón. Bázisainkat és teleport egységeinket úgy helyeztük el, hogy minél közelebb essenek az ellenség telepeihez. Volt egy bázisunk az Alfa szektorban (Észak-Amerikában), a Delta szektorban (a kontinens déli felén), az Omicron szektorban (Ázsia északi részén), a Bravo szektorban (a kontinens „alján”), a Tau szektorban (Európában) és a Charlie szektorban (Áfrikában). Ezenkívül a Gamma szektor Ázsia déli részén, az Echo szektor pedig Ausztráliában volt megtalálható.

Az egész területet teljesen befedve tudtunk anyagokat szállítani bármelyik részre. Az általunk készített lépegetők a transzporterek védelmére és bázisok felépítésére voltak beprogramozva. Néhány emberi űrjárat találkozott ugyan a fontosabb bázist védő Cyber Pittbulljainkkal, de már nem volt alkalmuk elmesélni

harci élményeiket, mert a Pittek pillanatok alatt fémhulladékot csináltak belőlük. Kezdeti sikereink után nekiláttak az emberek az új lépegetők kitalálásához, hogy ne csak a talajon, hanem a levegőből is meglepetést tudjanak szerezni. Ez lett az új Flayer Herc (a repülő lépegető).

Bevált stratégiánk volt, hogy a bolygó elfoglalásához kéműholdat használunk, amely az ellenség csapatmozgásait és mérnökeinek agyi tevékenységét kutatta ki. Egy ilyet a Földhöz is küldtünk – a bázisépítések során végzett talajelemzéseknél

kiderült, hogy a földben nagyon sok, számunkra fontos anyag fordul elő nagy mennyiségben. A kitermelés nem indulhatott meg addig, míg nem uraltuk teljesen a területet. Ezalatt az emberek a földalatti bázisaikon megállás nélkül dolgoztak. Elkészültek az új, nagyteljesítményű lépegetők tervei.

Már csak az elkészítésükhöz való anyag hiányzott, s mivel egységeink nagy veszteséget okoztak a fegyártásukban, csak a kilőtt Hercekből tudtak nyersanyagot szerezni. A Saszem – így neveztük el a kéműholdat – minden egyes emberi adatbázisban otthonosan mozgott, így nyomon tudtuk követni az egységekhez belépő embereket és esetleges sikereiket. Rendszerünk felfigyelt egy Steve „Suti” Baker nevű egyedre, aki az Alfa bázison kezdte szolgálát. Küldetéseit mindig siker koronázta, annyi „nyersanyagot” szerzett az első néhány bevetés során, hogy megépíthették első repülő szerkezetüket. Az Agy megállapította, hogy vakmerő harcos, így fokozottabban figyelte tevékenységét. Az első küldetéseit



Jöttünk, láttunk, győztünk...



Rárepülve a célpontra (nincs igazán jó borbén)

ALFA

ALFA

Outlaw típusú géppel teljesítette. Sokszor hajtott végre gányos újrátot, tűzpárbajba is keveredett kisebb transzportvé-
dő csoportokkal. Gépeink fekete dobozaiból kiderült, hogy jár-
műreinket észlelve rögtön tüzet nyitott az 50-es Scorpio gép-
gágyával, és ahogy egységeink megpróbálták bekeríteni, mindig
kibújt a szorításból és nagy teljesítményű Particle Beam ion-
gágyájával szétrombolta gépeink pajzsát. Következő lövéseit már
csak a másik védők fekete dobozából tudtuk meg. A központi
gépek és a tanács közös erővel kidolgozott egy magasabb szintű
intelligenciát védőnk részére. Erre egy speciális gyárnak a rva-
tőjét kértük fel, ek-
kor született az
Intellegberq. Ezeket
már erősebb felépíté-
sű járművekbe
szerelték, és a bázis-
sok védelmére felál-
lítottak néhány szá-
mítógép-vezérlésű
gépágyatornyot,
hogy ezzel is növel-
jék a biztonságot.
Közben a Alfán
elkészült a Razor
nevű légi repülőszersz-
kezet, amelyet Steve próbált ki. A berepülést észlelték már földi
bázisaink is, megkísérelték elpusztítani a prototípust. A földi tá-
mogatást élvező harci gépezet súlyos csapást mért az ellene vezé-
nyelt egységekre sőt, mi több, három erősen felfegyverzett
Pittbullt is elpusztított a levegőből irányítva. Ezután Bakert ma-
gasabb szintű katonának minősítették, s igazán nagy feladatot bíztak rá: a virust
kellett volna az egyik bázisunkba bejut-
tatnia, de ez nem sikerült neki.



Az Alfa prototípus a bázisok és a célterületek felé.

Technikai hírszerzésünk, ami az em-
berek között már régóta működött, tuda-
mást szerzett újabb lépegető típusokról.
A legkisebb volt az Outlaw 27 tonnás sú-
lyával, 6,1 méteres magasságával még
nem is lett volna nehéz ellenfél, de órán-
kénti 110 kilométeres sebességével nagyon
is veszélyes volt. Három helyen lehetett
hozzá fegyvert csatlakoztatni, 60 tonna
fémre volt szükség az előállításához. Na-
gyobbik testvére, a Raptor család leg-
újabb tagja a római kettős jelzést kapta. Erről akkoriban még
csak részinformációink voltak. Hét méterre magasodott az égből,
és 41 tonnájával a fegyvert tudott cipelni nagy sebességgel. Az
emberek kedvelték, és többször is megtámadták vele bázisain-
kat. A nála 11 tonnával nehezebb Tomahawk volt a közepes táma-
dások „fegyvere”. 7,6 méteres magasságával kisebb „ötlövetű”
óriáshoz hasonlított, ami képes volt az óránkénti 71 kilométeres
vágtaásra. Érdemes volt gyűjteni a vasat, mert 100 tonna kel-
lett belőle, hogy megépíthessék. A Samson típusú lépegetőjük
9,2 méter magasra nőtt. 63 tonnájával még nem számított a lom-
bán mozgó csoportjába, de nyolc fegyverével képes volt a leg-
csúnyább pusztítást is véghezvinni. Mivel „52-es” tempója nem

tőjét kértük fel, ek-
kor született az
Intellegberq. Ezeket
már erősebb felépíté-
sű járművekbe
szerelték, és a bázis-
sok védelmére felál-
lítottak néhány szá-
mítógép-vezérlésű
gépágyatornyot,
hogy ezzel is növel-
jék a biztonságot.

Közben a Alfán
elkészült a Razor
nevű légi repülőszersz-
kezet, amelyet Steve próbált ki.



Szép „hírtör”, nézzetek az idegrendszert...

volt igazán gyors, így a „megtalálom-elpusztítom” kategóriába
tartozott. Egy-egy küldetés alatt a elkészítésének (170 tonna)
többszörösét hozta a konyhára. Napfogyatkozásként emelkedett
felénk a 9 és fél méteres Apocalypse. A Cyber miniatűrízált
technika egyik 70 tonnás képviselője, 60-as sebességének kö-
szönhetően megelőzte a Tomahawkot is. Ezzel a sebességgel vi-
harzott fútos radarközpontjaink felé és tüzelt a kilenc rászerelt
fegyver bármelyikével. A megeremítéséhez a szükséges 190 ton-
na nyersanyagot kellett csak beszerezni. Colossus, a papa, 10,4
méterig nyúlt a fellegekbe apai büszkeséggel és 77 tonnával
nyomta az alákerült anyaföldet. Elkészítése csupán 200 tonna
vasat igényelt – azt tartották róla, hogy „lassú-atombomba”. Ki-
lenc fegyverének tűzereje a hagyott senkit a talpán. Még a
nagyobb bázisainkra is betörték hátán a emberek, igaz lomha
volt, mint a maci: 46 km/h-s sebessége nem volt valami sok.

A végére maradt a akkoriban sorozatban még nem gyár-
tott, de már prototípussal rendelkező masinák. A Maverick cin-
gár kis felhőkarcolóhoz hasonlított, hisz 10,4 méteres magassá-
gához csupán egy 25 tonnás kaszni tartozott. Négy fegyverével
és gyors mozgásával inkább egy fémcs fűszálhoz hasonlított.
A másik, hasonló magasságú óriás, a „emberevő szörny”, a
Ogre több mint háromszor ilyen nehéz volt. A tonnasúlyához
hozzátartozott 10 fegyverből álló fegyverzete, és mindazon jó tu-
lajdonsága, amellyel bázisainkat lerombolta. Ez a dög nagyon
gyors volt, a legjobb manőverező képességgel rendelkezett, csak
pajzsa a volt a legerősebb. Az emberek által kreált egyetlen
egy csodagépnek, a Razornak a volt lába, mégis a legnagyobb
károkat okozta. Szárnyas lépegetőként 21 tonnás súlya a volt
igazán sok, hat helyre szerelt fegyvereivel iszonyatos pusztítást
végzett. Minden régi fegyver maradt a helyén, esetleg nagyobb
és erősebb változatok készültek, mint amilyeneket még az előző
háborúkban használtunk. Így a Scorpióból készültek 20, 35, 50,
75 és 100 milliméteres gépágyúk is. Az elektromos-, lézer-, és a
plazmafegyverekből is megszülettek az új verziók. Nemcsak a
fegyverekből, hanem a „kiszegítő” készülékekből is csináltak új-
akat, mint például a Targeting Podból, amely új célkövetési szá-
mítógépet tartalmazott és így a célt biztosan nem tévesztették
szem elől. A Shield Pod a pajzs megerősítésére szolgált, míg a
Turbo Charger Pod lépegetőik csúcssebességét növelte nagyobb-
ra, mindezek túlzott energiafogyasztását pedig az Energy Pod
biztosította (ha valaki a gépre szerelte a fegyverek helyett).

A központ kezdett hibákat ejteni „számolásaiiban”. A vezető
tanács kérte az ostrom leállítását, mert látta, hogy az emberek
mennyire ellenállnak támadásainknak és nem sikerült egyetlen
bázisukat sem elfoglalni. „Az Agy pedig mindent pontosan ki-
számolt!” – mondtuk egy-
másnak sokszor. Második
hiba a volt részéről, hogy
rosszul számolta ki legna-
gyobb transzport-központ-
unk védelmét. Ekkor már
tisztában voltunk azzal,
hogy az emberek vírussal
támadták meg központun-
kat, s a több helyről ka-
pott téves információt
ezek a „bacik” küldték az
Agynak. A központ hama-
munka tökéletesen megza-
varodott: a tanácsotagokat

egyszerűen bebörtönözte, megfosztott bennünket minden jogunk-
tól, majd egy szállítóhajóra kerültünk. Fél órával később paran-
csot kapott a pilóta a bázis elhagyására – felszállásunk után
két, állig felfegyverzett Razort láttunk még feltűnni, amelyek ra-
kétákkal, bombákkal támadták a elhagyott bázist. Kiszárvátva
néma csend lett, majd a robbanások lökés hullámai tépázták a
hajóinkat. A központi gép teljesen megbénult: még szerencse,
hogy a mentőkabinokat nem a Agy vezérelte... Így hát boly-
gónk felé vehettük az irányt... E feljegyzést a Föld felé küldöm
tanulósául... Valamikor még béke is lehet odalent...

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

1996. FEBRUÁR 9-11. SAN ANTONIO, ALAMÓDOME CSARNOK ÉS KÖRNYÉKE. NBA ALL STAR HÉTVEGE ÉS A CSÚCSPONT A XLVI. KELET-NYUGAT ÖSSZECsapás, melyen a PIPPEN, HILL, O'NEAL, JORDAN, HARDAWAY KEZDŐTŐSSEL FELÁLLÓ KELET VÁLOGATOTT EGY VARÁZSLATOS HARMADIK NEGYEDET PRODUKÁLVA 129-118 ARÁNYBAN LEGYŐZI NYUGAT CSAPATÁT.



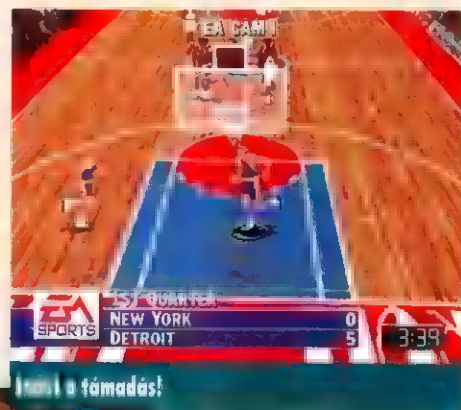
alán kevesen tudták, hogy ennek a hétvégének a megnyitása február 8-án volt, amikor az Electronic Arts bemutatta legújabb sport-szimulációs programját, az NBA Live 96-ot.

A program elődje, az NBA Live 95 még tavaly tavasszal jelent meg (bemutítása az 1995. július-augusztusi számban), és ha nem is került fel a toplisták élére, de szinte minden játéktípus válogatásában megtalálható volt, sőt az év végi Internetes 100-as listában is viszonylag előkelő helyet sikerült megszereznie. Ezt elsősorban a kimagasló játszhatóságának, akkor még kiemelkedőnek mondható grafikájának és annak köszönheti, hogy – az NBA jóvoltából – szinte a teljes aktív játékosállomány részletes adatbázisa benne volt. (TRF-et azóta is eszi a sárga irigység a program menedzser képességei miatt.)

1995 őszén, télén azután megjelent az EA Sports sorozat két újabb tagja: NHL '96 (PC-X 1995. december) és FIFA Soccer '96 (PC-X 1996. január), melyekben Electronic Arts egy új technológiát, a Virtual Stadiumot mutatta be. Ennek eredményeképpen, és nem utolsósorban a teljesen átdolgozott, sokkal gyorsabb grafika hatására ezek a sportprogramok valami hihetetlen módon látványosak, életszerűek lettek. Ezek után nem csoda, hogy sokan nagyon-nagyon várták már az NBA Live 96-ot – mit fog nyújtani a kosárlabda-rajongóknak.

A februári megjelenését követően majd egy hónappal kezembe kaptam a programot (hiába Isten malmai...). Röpké 3-4 órai játszódás után felemás érzésekkel álltam fel a gép elől. A program grafikája tényleg nagyon szép, sikerült felülmúlniuk mind az előző változatot, mind a már említett másik két sportprogramot. Amiért mégis kicsit rossz szájjal kapcsolom ki a gépet, az a Virtual Stadium – szerintem kicsit, vagy nem is olyan kicsit furcsa működése a kosárpályán. Ami nagyon sikeres volt a jégen és a gyepen, az nem annyira működik a parketten. Nem is az az érdekes, hogy a több mint tucatnyi, egészen pontosan a 15 játék közben választható (plusz egy a visszajátszásoknál) kameraállás közül igazából 2-3 használható ténylegesen, a többi inkább

iszonyúan rángatózik a kép, amitől szabályos rosszullét fogott el. Az viszont tény, hogy megfelelő (l. fent) gépre „ültetve”, vagy az adott géptől függően igényeinkből engedve



Na, mit csináljunk emberek?

valóban nagyon látványos és játszható kosár-szimulátort kapunk. Egyébként már a telepítés is jelzi, egy széles skálán hangolható. Annak függvényében, hogy mennyire gyors a CD-ROM olvasónk, illetve mennyi „felesleges” helyünk van a winchesterünkön (1,8 MB-tól 196,5 MB-ig!) pakoltathatjuk fel a programhoz valókat. Természetesen minél több mindent (logókat, háttereket, zenéket stb.) másoltunk át, annál kevesebb időt tölt a későbbiekben a képértékeléssel, annál folyamatosabb lesz a játék. Azt pedig, hogy időből vagy lemez helyből van inkább az NBA Live-ra szánhatónk, nekünk kell eldöntenünk. De most már térjünk át végre a lényegre!

Indításakor már ismert copyright szöveget, majd látványos, videó betétekkel tarkított animációt tekinthetünk meg, és rövidesen meg is érkezik a főmenübe. Ennek részletes ismertetésétől, ahogy a játék mikéntjétől is ezennel eltekintek, ugyanis ez majdnem egy az egyben megegyezik az előző változatéval, arról pedig igen csak részletesen írtam. Ebben a cikkben inkább azokat a dolgokat szeretném bemutatni, amelyek megváltoztak vagy is voltak benne az NBA Live 95-ben.

Azért azt nem bírom ki, hogy ne reagáljak az elmúlt hónapban megjelent olvasói levélre, amelyben V. Zoltán európai és az amerikai kosárlabda között nem csak annyi a különbség, hogy nálunk többnyire Molten, míg odaát inkább Spalding labdával játszókat ez a játékot. Először is Amerikában a folyamatos és a minél látványosabb játék érde-

csak csicsa, és kicsit olyan érzést kelt emberben, mintha spanyol sportközvetítést látna. Sokkal inkább zavar, hogy a tényleg látványos megjelenítéshez (maximális felbontás, túlközösítés, mindenféle kiegészítő) már igazán izmos gépre szükség – és ez alatt legalább egy 90 MHz-es Pentiumot értek 16 MB RAM-mal, gyors grafikus kártyával és négyzetes sebességű CD-ROM olvasóval. Nálam ebből csak a Pentium hiányzott, helyette egy 486DX4/100-as lakozik a gépben, és ezzel már a játék néha olyan érzetet kellett, mint mikor a hibás közvetítések pillanatokra meg-megáll a kép. Ráadásul egyes nézetekben rendkívül sokat mozog a kamera, és ilyenkor, ezek miatt a pillanatnyi megtorpanások miatt,



A váltásághoz 104-72. És most?

NBA 96

kében sokkal inkább védik a labdás játékos, ezért ritkább a támadófault. Ha legalább egy, de inkább két ütemmel hamarabb nem tudjuk a védőpozíciót elfoglalni, akkor inkább hagyjuk elmenni, mert úgyis nekünk fújnak be. Másodszer, a lépéshibát is sokkal kevésbé nézik, sokszor látnia TV-ben is, hogy még a látványosan lábbal induló akciót is nagyvonalúan tovább engedik a bírók. Az NBA Live-ban leginkább a két ütemű, megállás közben átvett labdával újraindulás miatt fújnak a – képernyőn nem látható – bírók. Harmadszor, az NBA-ben csak úgy hemzsegnek a két méter fölötti játékosok, de még a kisebbek nagy része is vidáman felnyúlik a gyűrű fölé. Ettől függetlenül nem igazán érdemes például a centert kapusként védekeztetni, mert a 50-es évek óta a leszálló ágban a védőjátékos már nem érhet hozzá a labdához, ha mégis, akkor azt kosárnak számítják (ez a *goaltending*). Negyedszer, ha a támadó csapat egyszer átvette a felezővonalon a labdát – amit 10 másodpercen belül meg kell tennie –, akkor már büntetlenül viheti azt vissza saját téréfelé. Ha mégis megteszi, akkor visszajátszás (*backcourt*) miatt a bírók az ellenfélnek adják a labdát. Teszik ezt akkor is, ha a labda ellenfél játékosát érintve jutott vissza, amennyiben azt az érintést nem szándékosnak ítélik (I. a véten lábat sem fújnak be). Akkor ennyit röviden a szabályokról, a többi észrevételről kicsit később.

Szóval ott tartottunk, hogy megérettünk a főmenübe és már ki is választottuk, hogy mit szeretnénk játszani (*Exhibition* – szülő játék, *Season* – alapszakasz/bajnokság, *Playoff* – rájátszás/kupa), milyen szabályokkal (*Arcade* – kosárutánszat, *Simulation* – maga a játék, *Custom* – a *Rules*-nál beállított szabályokkal), milyen nehézségi szinten és milyen hosszú negyedeket. Ezenkívül a pontoktól és izlésüktől függően beállítjuk a játék környezetét: a hangerőket (zene, szöveg, hangeffektusok és közönség), a kiindulási kameraállást, a felbontást (immáron három lépcsőben), a tükröződést és a játéktér egyéb paramétereit és még sok-sok mindent. Többek között a shot controllal azt, hogy a játék során a dobásoknál a játékos beállított tudását vagy a kezelő ügyességét vegye-e inkább figyelembe (és így már könnyen lehet, hogy még Shaq tud egy egészségeset zsákolni, vagy egy profibb játékos irányításával George Muresan szórja a hárompontosokat).

Ha mindezeket megadtuk vagy elfogadjuk a program beállításait, akkor már következhet is a játék. Pontosabban következhetne, ha nem lennének inyenek és nem tennék egy kis kitérőt a játékosok és a csapatok közelebbi megismerésé-

nek céljából. Az már természetes, hogy a program tartalmazza az NBA mind a 29 csapatát és az 1995/96-os idényben labdát pattogtatók szinte teljes névsorát. (Nem tudom, hogy miért hiányzik a listáról többek között Michael Jordan, vagy Charles Barkley – jelentem David Robinson időközben megkerült –, mert az, hogy Magic Johnson visszatérése nem számíthat, még érthető, de hova tűntek többek közt ők ketten? Azért a játékosok így is vannak 389-en.) Az sem okoz különösebb meglepetést az előző verziót – akár a tavalyi cikkből – ismerőknek, hogy a program nem csak a pusztán névsor tar-



A Knicks sztorjuk Ewing (33), TRF (00) és Glenn (07)

talmazza, hanem a szokásos adatokat, számokat, statisztikákat is: mezszám, csapat, kollégium, magasság, súly, pozíció, NBA-ben töltött évek, mérkőzések, percek, mezőny / büntető / három pontos kosarak, összpontszám, gólpassz, blokk, labdaszerzés, -eladás, támadó/védő lepattanók, személyi hibák. Ami újdonság, hogy nem csak a 94/95-ös szezon, hanem az NBA-ben töltött valamennyi év statisztikáit megtaláljuk az egyes játékosoknál. Ahogy tavaly, úgy idén is cserélgethetjük a játékosokat a csapatok között, sőt ha valaki még tudja követni az elmúlt egy hónapban lezajlott népvándorlást (ebben valamennyire segíthet például a www.nba.com), akkor „helyrehozhatja” kis házi bajnokságát. Ami viszont újabb újdonság, hogy vannak üres helyek. Ugyanis annak ellenére, hogy egy-egy mérkőzésen csak tizenketten ülhetnek a kispadra, azért még két fő befelé a csapatba és a meccsek között bármikor kicserélhetjük a gyengébbben teljesítőket a kiegészítőkre. Sőt, 14 embert még szabadlistára is tehetünk (*Free Agent*).

Igazi nagy újdonság a „játékosgyár”. Az üres helyekre nem csak a meglévők közül választhatunk embert, hanem mi magunk is kreálhatunk játékosokat. Ehhez meg kell adnunk nevét, csapatát (legalább egy üres helynek kell lennie a csapatban), pozícióját, mezszámát, magasságát, súlyát, hogy milyen kezes (nem bárány), bőrszínét, választhatunk neki egy fejet a 39 lehetséges közül és egy kollégiumot. De ez még csak a megjelöléshez elegendő. Azt is be kell állítanunk, hogy mire képes emberünk. A majd másfél tucatnyi paramétert (mezőny / büntető / három pontos dobás, zsákolás, sebesség, gyorsulás, cselező képesség stb.) azért próbáljuk meg a jó izlésnek megfelelően beállítani. Nem sok értelme néhány Supermannel a pályára lépni, mert így nem lesz igazi élvezet a játékban.

És akkor jöjjön maga a cél: a JÁTEK. A mezei mérkőzést kiválasztva meg kell mondanunk, hogy melyik két csapat mérkőzzön meg egymással, majd indulhat is a meccs. Ha alapszakaszt választottunk, akkor az tarthat 28, 56 vagy 82 mérkőzésig és csak egy csapatot, a sajátunkat kell kiválasztanunk. 82 mérkőzéses bajnokság esetén a tényleges 95/96-os bajnokság pontos naptárát is megkapjuk, amiben még az All Star gála is be van jelölve. Aprópó All Star gála. A Kelet-Nyugat összecsapást kijelölve természetesen a mérkőzés automatikusan San Antonióban kerül lebonyolításra, de a csapatok összeállításánál már akadtak problémák. Ugyanis nem sikerül száz százalékgig eltalálni a csapatokat, ami azért is furcsa, mert az már január közepén ismert volt. Viszont ha tippeltek, akkor minden elismerésem az övék, mert mindkét csapat 8-8 játékosát eltalálták. De térjünk vissza a játék mérkőzéseire. Az alapszakasz befejezése után jön a rájátszás.

Ennél megadhatjuk, hogy minden összecsapás egy győztes mérkőzésig tartson-e (1-1-1-1), vagy a második körből már két győzelem kelljen a továbbjutáshoz (1-3-3-3), netalán a első körben kettő és a negyedöntőktől három (3-5-5-5), illetve a tényleges lebonyolítási forma, melyben a első „kanyar” három, a többi négy győzelemig tart (5-7-7-7).

Ha már tudjuk, hogy melyik két csapat csap össze, akkor kiválaszthatjuk, hogy a két gárdát ki vezérelje. Összesen négy játékos játszhat egyszerre: ketten joystickkel, egy valaki egérrel és megint egy valaki billentyűzettel. Választásunktól függően a négy (vagy kevesebb) ember játszhat egy csapatban vagy ketten-ketten, esetleg hárman egy ellen. Ha valamelyik csapathoz nem rendelünk humanoid vezetőt, akkor azt a számítógép veszi szármayai alá.

Maga a mérkőzés a csapatok, a helyszín és a főbb szereplők bemutatásával kezdődik, már amennyiben ezt nem „lőjük le” a *Tipp Off* vagy a jobb egérgomb megnyomásával. A mérkőzés során az 1-6 billentyűk meg-

nyomásával választhatunk más-más kamerát. Mivel egyes pozíciókból több is van – például négy saját kamera –, így az egyes billentyűk többszöri megnyomásának is értelme.

A játékot az *Esc* billentyűvel szakíthatjuk meg, és amennyiben nálunk volt éppen a labda, még időt is kérhetünk, cserélhetünk. Viszont bármikor „bekiabálhatunk” (*Catching*), és kiválaszthatjuk, hogy mely támadó vagy védőfigurát jassza csapatunk, illetve ki kit fogjon a védekezés során.

Ha röviden kéne értékelnem a játékot, akkor nagy bajban lennék. Ugyanis a sok nagyon jó ötlet és a valóban látható továbblépés (hát mögötti és „no look” passzok, dobások diagramja stb.) mellett néhány zavaró és bosszantó hiba (ugráló, ki-kihagyó kép, játékos kifuthat a képből stb.) zavarja az összképet. Az biztos, hogy egy erős géppel rendelkező „kosarast” nem vagy nem annyira fognak zavarni ezek a hibák, de azért még a Pentium és a 16 MB RAM a jellemző.

KALANDJÁTEK**GAME-PORT**

AZ INTERAKTÍV MOZIK KORÁT ÉLJÜK. SZERÉNY VÉLEMÉNYEM SZERINT EZ NEM TÚL ÖRVENDES TÉNY, MIVEL IZMIA A REMEKMŰVEK VAGY ÓRIÁSI HARDWARE FELTÉTELEKET TÁMASZTANAK, VAGY ISZONYÚ GYENGE MINŐSÉGÜEK. MINDAZONÁLT AKADNAK EBBEN A MŰFAJBAN OLYAN JÁTEKOK IS, AMELYEKRE ÉRDEMES EGY-KÉT PILLANTÁST VETNI.

Psychic

DETECTIVE

mosolygott ■ Install gomb. Elindítottam. Ekkor ért a következő hidegzuhany: semmi nem történt. Egyszerűen újraindította a Windowsomat és kész. Semmi másolgatás, töltögetés, semmi...

Nem ragozom tovább, a végén kiderült, hogy mindenféle autorun ellenére ez a program NEM windowsos, Win95-ből is csak MS-DOS Mode-ban hajlandó futni, de legobb, ha natív DOS-ban indítjuk. Nagyon háklis a követelményeire, ezért futtatás előtt ellenőrzük, hogy biztosan ■ 520 KB szabad memóriánk, az EMM386 szerepel a config.sys-ben és be is van töltődve (EMS nem kell neki, csak a driver!), ■ ezek nélkül csak a logóhoz lesz ■ rencsénk. Még egy érdekesség a telepítéssel kapcsolatban: ha nincs hangkártyánk, akkor bele se kezdünk, ugyanis a hangkártya ■ működés kötelező feltétele, s bár ■ ilyen sor az install során, hogy „No Digital Audio Card”, ezt nem fogadja el, hanem újraindítja a telepítőt. Így egy finom kis ördögi körbe kerülünk, amiből csak a Reset gomb visz ki.

Visszatérve a játékra, ■ az ötlet, mint már említettem, nem ■ Egy Eric Fox nevezetű, kétes foglalkozású, kezdő médiumot alakítunk, aki képes mások agyába betelepedni, tárgyakhoz kapcsolódó történeteket megérteni stb. Idáig még semmi különös nem lenne, de ha belépünk a szobába, akkor át tudunk menni mások agyába, és így akár őt szereplőnek a tudszögéből is nézhetjük ugyanazt. Ezt nagyon jól oldották meg.

A történet valóban olyan, mint egy film. Egyszer elkezdődik és megy, megy, megy, akárkiben vagyunk jelenek. Lehet, hogy míg ■ nappaliban tesszük a szépet valakinek, máshol fontos dolgok történnek, amit ■ menthetlenül elmulasztunk.

A történet folyamatos, és attól függően, hogy épp kivel vagyunk egy szobában, a képernyő tetején és a bal oldalán megjelenik néhány arc, ők azok, akikbe épp át tudunk szállni. Aköbe „átlebegtünk”, az már elmehet a szobából, mi pedig megyünk vele. Ha egyszer beletelepedtünk mások agyába, akkor manipulálni csak ritkán tudjuk – egyébként meg csak látjuk és halljuk,

amit ő lát és hall. A manipulálás akkor következik be, amikor a képernyő alján megjelenik három ikon, amelyekkel bizonyos szituációkban befolyásolni tudjuk az adott karakter választát.

A filmképernyőtől jobbra található részen azok az ikonok jelennek meg, amelyek valamely cselekvésre ösztönöznek (futás, olvasás stb.).

A játékban belül létezik még egy ún. Black Diamond nevezetű társasjáték is. Ehhez nekem nem volt szerencsém, így csak a gépkönyvből összekapart információkra támaszkodhatok. Ez valamiféle „elmék harca” akar lenni. A lényege nagyjából az, hogy nyolc figurából ki kell választanunk négyet, ■ másik négy ■ ellenfél. Mindegyik különböző erősséggel rendelkezik. Ezt ■ erősséget nem lehet megtudni, csak sejtteni a történetben betöltött szerepük alapján. Mondjuk egy pasinak, aki körülbelül négy napja halott, nem túl nagy ■ értéke. Ezek után a gép kihelyezi egy nyolcmezős táblára a bábukat, és ■ végcel, hogy az ellenfelet megszabadítsuk a saját bábuitól.

Ha a filmrészletek közben megnyomjuk ■ Escape-t vagy a P-t, akkor a játék leáll, és a gép három lehetőséget kínál fel:

X-szel kiléphetünk a játékból, P-vel visszatérhetünk a moziba, B-vel ■ könyvjelzőt tehetünk a jelenetbe, ami voltaképpen a játékállás mentésének felel meg. Egyszerre egy lehet beállítva, tehát ha valahová betesszük, az előző törlődik.

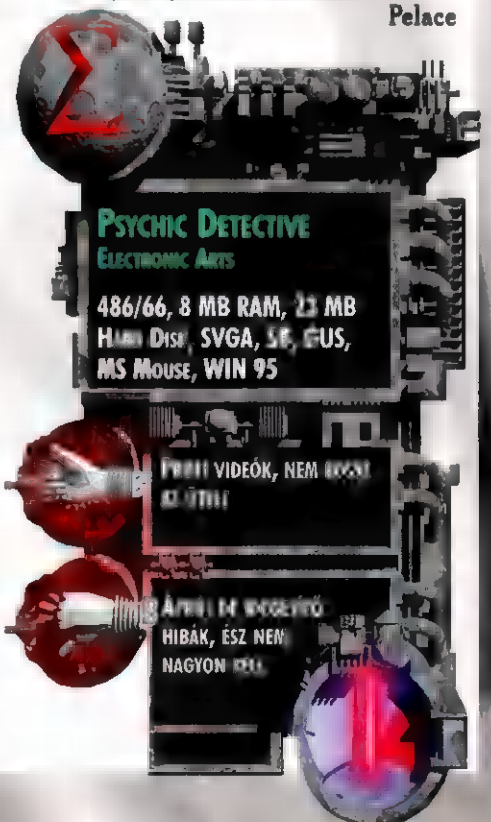


Szembesülünk a mágiszorok „lépcsőházi” csoportjában...

Mikor a játékot elkezdjük, a program megkérdezi, hogy új játékot kezdünk-e, vagy ■ aktuális könyvjelzőtől akarjuk-e folytatni ügyködésünket, utóbbit csak akkor, ha már létezik könyvjelző.

Tippetek ehhez a játékhoz nem nagyon lehet adni (bár a gépkönyv írók megpróbálták), így nem marad más hátra, mint az értékelés.

Azoknak ajánlanám a programot, akik szeretik a pszichével kapcsolatos dolgokat, és nem vetik meg a kissé alternatív stílust ■ A videók klasszul lettek összeállítva (látszik, hogy profi team csinálta), iszonyú jó, ahogy a nézet megváltozik, mikor karaktert váltunk, de a jelenet ugyanaz. A minősége lehetne ■ kicsivel jobb, de többnyire ■ élvezhető. A hangok sem rosszak, de semmi különös nincs bennük. A játszhatóság meg olyan, amelyen az ilyen moziknál lenni szokott.

Pelace

PSYCHIC DETECTIVE
ELECTRONIC ARTS

486/66, 8 MB RAM, 23 MB
Hard Disc, SVGA, 5.6, CUS,
MS MOUSE, WIN 95

PRIMI VIDEÓK, NEM BOSS
ALÁÍRTA

100% ÁRRA 14 MÓDOKTÓL
HIBÁK, ÉSZ NEM
NAGYON ISZ.

A kár ebbe ■ csoportba tartozhatna ■ Psychic Detective is, de sajnos az egész jó ötletet teljesen elszűrték néhány apró, de annál zavaróbb hibával.

Az interaktív mozik korát éljük. Szerény véleményem szerint ez nem túl örvendetes tény, mivel ezek a remekművek vagy óriási hardware feltételeket támasztanak, vagy iszonyú gyenge minőségűek. Mindazonáltal akadnak ebben a műfajban olyan játékok is, amelyekre érdemes egy-két pillantást vetni. Akár ebbe ■ csoportba tartozhatna ■ Psychic Detective is, de sajnos az egész jó ötletet teljesen elszűrték néhány apró, de annál zavaróbb hibával.

A problémák ■ installáláskor kezdődtek. Windows95 alatt a CD-t ■ olvasóba helyezve, annak rendje és módja szerint elindult az Autorun, megjelent egy kis ablak, melyben ■ program udvariasan érdeklődött, hogy indítani akarom-e a játékot avagy sem.

Vágtunk bele, gondoltam a RUN gombra kattintva, majd kényelmesen hátradőltem várva a produkciót. Ám az elmaradt, a program kirkta az Electronic Arts emblémát és leállt. Körülbelül tizenötször konfiguráltam át a gépet, mindenféle beállításokat próbálgattam, de csak nem akart kötélnék állni. Ekkor az a kretén ötletem támadt, hogy bele kéne nézni ■ dokumentációba, s mit látok rögtön a harmadik oldalon: a játékot a második CD-ről kell telepíteni. Hogy, hogy nem, ennek az Autorun menüjében ott



Csak árlepek érke a Chad Schála, az meg számolja a pénzt...



Megannyi érdekes tárgy, s mindegyiknek külön története van

nt
5

MEGRENDELŐRÜLET

NO SUGAR!

NO DUMA!

CSAK MEGRENDELNI!

Az alábbi megrendelőt kitöltve a lehető leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Találsz egy halom előfizetési és megrendelési lehetőséget. Fénymásold le, X-élgesd be a megfelelőket, gondosan körmold rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Araink az ÁFA-t és a postaköltséget is tartalmazzák!

- | | | | |
|--|--------------------------|--|--------------------------|
| PC-X előfizetés egy teljes évre, 2688 Ft: | <input type="checkbox"/> | CD-X 1995. december, 1070 Ft: | <input type="checkbox"/> |
| most nincs pénzem, csak fél évre, 1344 Ft | <input type="checkbox"/> | CD-X 1996. február, 1070 Ft: | <input type="checkbox"/> |
| | | (sajnos a többi CD-X már mind elfogyott...) | |
| CD-X Magazin egy éves előfizetés, 3200 Ft: (évente 4 szám, így egy CD-X-et ingyen kapsz) | <input type="checkbox"/> | A PC-X első évfolyama, 1100 Ft: (1994. szeptembertől 1995. júliusig, összesen 11 db) | <input type="checkbox"/> |

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb.):

- | | | | |
|----------------------|--------------------------|----------------------|--------------------------|
| 1994/1, szeptemberi: | <input type="checkbox"/> | 1994/2, októberi: | <input type="checkbox"/> |
| 1994/3, novemberi: | <input type="checkbox"/> | 1994/4, decemberi: | <input type="checkbox"/> |
| 1995/1, januári: | <input type="checkbox"/> | 1995/2, februári: | <input type="checkbox"/> |
| 1995/3, márciusi: | <input type="checkbox"/> | 1995/4, áprilisi: | <input type="checkbox"/> |
| 1995/5, májusi: | <input type="checkbox"/> | 1995/6, júniusi: | <input type="checkbox"/> |
| 1995/7-8, júli-aug.: | <input type="checkbox"/> | 1995/9, szeptemberi: | <input type="checkbox"/> |
| 1995/10, októberi: | <input type="checkbox"/> | 1995/11, novemberi: | <input type="checkbox"/> |
| 1995/12, decemberi: | <input type="checkbox"/> | 1996/1, januári: | <input type="checkbox"/> |
| 1996/2, februári: | <input type="checkbox"/> | 1996/3, márciusi: | <input type="checkbox"/> |

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket.

Nevem:

Címem:

(nyomtatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

STRATÉGIA

GAME-PORT

VALANOL A KGST EGYIK REJTETT FENYTESITŐJÉN

– Ez az! Újabb 5 milliárd dollár profit! Most már ellen a konkurencia van hátra!
 Sztálin felvigyeli a szavakra, és benyitott az ifjabb Sztálin szobájára:
 – Sztálin junior! Mit csinálsz, mi ez az ordítást? Már megint a Capitalism-mel játszol?! Hát már téged is utolért az imperialista propaganda?
 – De, papa! Rólad neveztem el a céget, Sztálin és tsa. RT-nek!
 – Igen? Óó... nos... Ez nem változtat a lényegen, így is büntetést kap! Két hét szorafogság, és azonnal add ide a CD-t!

Sztálin junior arcán ördögi vigyor csillant fel, mikor Sztálin még országa zászlójánál is vörösebben ment ki a szobából. A csel bevált. Magabiztosan fordította el a falon függő vörös csillag egyik szarát. Ekkor halk szisszenéssel kinyitá a titkos szekrény. Mosolyogva azon tűnődött, hogy a maradék 199 Capitalismjából melyiket vegye elő...



Valahogy így fest a zsúfolt kezelőfelület

Eddig talán nem nagyon tűnt fel a fiatalság számára, hogy milyen nagy dolog a rendszerváltás. Mostanra már világossá vált, hogy ha rendszerváltás nem lett volna, Capitalism sem lett volna. Rossz elgondolni! De is jusson eszünkbe ilyesmi – horror történet. Hogy elhesszegessük a szörnyű gondolatokat, nyomjuk meg a főmenüben a Quick Start gombot. Az ezután ránk zúduló rövid (és velős), alig másfél órás tanító rész végighallgatása után már annyira tisztában leszünk a játék kezelésével, hogy a kézikönyvet nyugodtan bedobhatjuk a gyűjtőbe a többi közé (persze van egy két fogás, amit nem árt ha tudunk, ezekre külön kitérek).

Bravo, tisztelt program ötletadók, valahogy így kell kinéznie egy Tutorialnak. (Azért váltottam át angolra, mert jó ha szokjátok a nyelvet, hiszen a Tutorial végig angolul van). Ezért tehát a most következő leírásban nem térek ki mindenre, hanem csak a fontosabb dolgokat emelem ki.

CAPIT

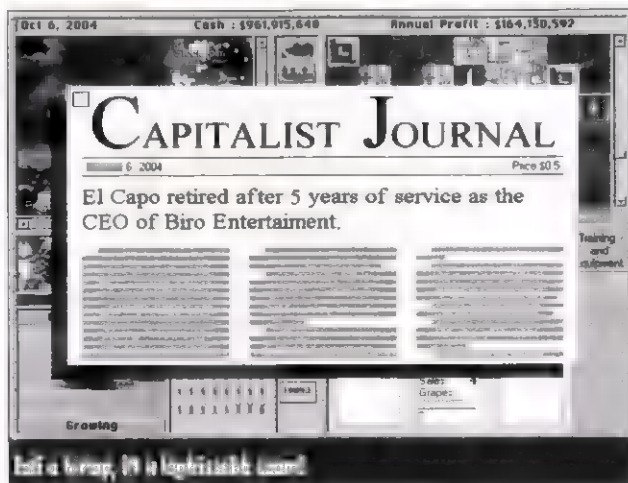
Elsőnek fussuk át gyorsan a felső menüpontokat. A File menüben a szokásos menteni/betölteni, illetve újratekenni/kiadni dolgokat találjuk. Az Options menü már egy kicsit érdekesebb. A Newspaper a újságírók kivágónk munkakörét tölti be, míg az Auto Apply R & D a feltalált, magasabb technológiájú gyártósorok automatikus beszerelését kapcsolja ki/be. Default Internal Sale pontunk a „kizárólag saját Department Store-oknak” (továbbiakban áruház) történő forgalmazást állítja. Ha saját cégünk részvényeire ajánlanak fel Tender Offer-t, akkor valószínűleg nagyon jól megy a cégünknek, hiszen a konkurencia részvényt szeretne vásárolni. Ez a pont állítja, hogy ez érdekel-e minket (automatikusan megjelenik) vagy nem (nem jelenik meg). Music és Digital pontjainkat egyből kapcsoljuk ki (esetleg a digi maradhat). Elárulom, nem itt rejlik a játék erőssége. Na, a Reports (jelentések, kimutatások) menü lesz az, melyet biztos hogy nem részletezek, inkább csak egy két kulcsszó magyar jelentését mondanám el röviden.

Profit: ha összeadjuk a kiadásokat és a bevételeket, ezt a remélhetőleg pozitív előjélű összeget kapjuk.
 Revenue: a bevétel (eladott darabszám szorozva az árral). Vigyázat, ebből még lejönnek a kiadások!

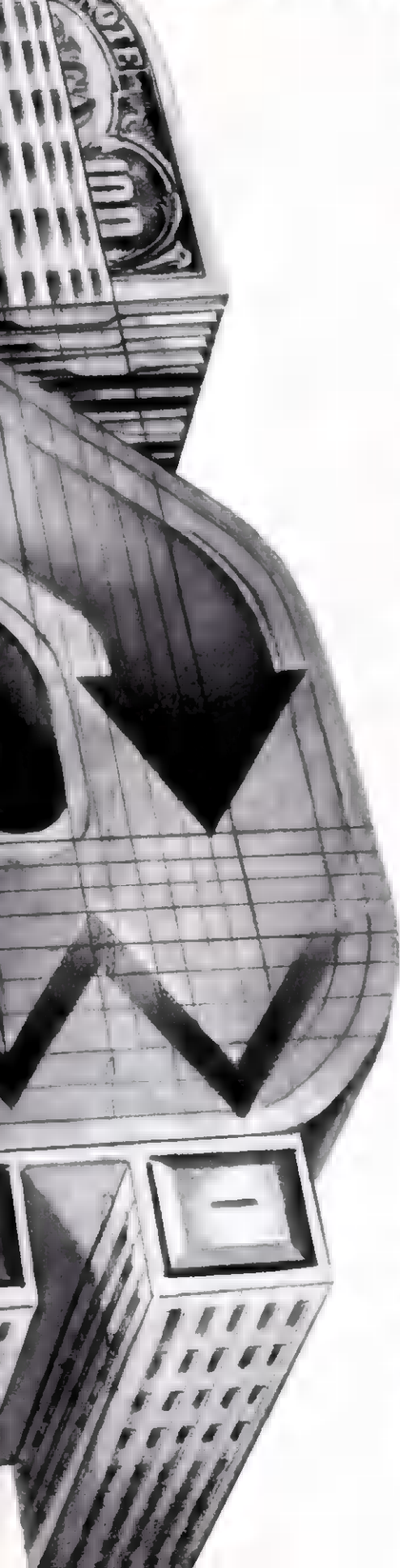
Jó bogarászás! Akcióink lehetnek pénzügyi (financial) és tőzsdei jellegűek (Stock Market). Itt intézzük a kölcsönök felvételét és visszafizetését, a részvények eladását és megvételét, sőt új részvényeket is piacra dobhatunk. Ha nagyon sok pénzünk van, akkor akár még „járadékot” is adhatunk részvénytulajdonosainknak. S végül, ha már megfáradtunk az üzleti élet ringjében való viaskodásban, nyugdíjba vonulhatunk (Retire), a hátralevő időnkben elkölthetjük megmaradt 10 milliárd dollárunkat (az elszegényedett nyugdíjasok).

Sebességet válthatunk a Speed menüben, 6, 3, 1 és 0,5 másodperc jelképezhet napot, illetve futtathatjuk olyan gyorsan is, ahogy csak a vas bírja.

Az utolsó menüpont a Help. Itt a megszokottak helyett inkább a játékot leegyszerűsítő, a játszhatóságot könnyítő dolgok kaptak helyet. Nem könnyű észben tartani mind a harminc gyártható termék összetevőit (bár gyakorlott játékosok már kenik-vágják a témát). Ehhez nyújt hathatós segítséget a



CAPITALISM



Manufacturers Guide. A Farmers Guide... az előbbi... azzal a... itt a mezőgazdasági... éghajlati... nagyon hasznos lenne, ha működne. Elvileg a gyártási munkaügyi beosztását (de rossz...) menthetjük vele a célból, ha kelljen azt mindig újra megcsinálnunk. Gyakorlatilag egy gyors mentést, és az Interactive Magic bevételgátló telefonszámát eredményezi használata (bár lehet, hogy csak az én... a... közreműködésével). Még szerencse, hogy elmentti melőtt kilépt! Ne akadnak fenn a kis apróságokon, mondhatja a kedves olvasó. Na... lehet, hogy annak... mikor a századik áruházra kellett ugyanazt a kiosztást megcsinálni, igencsak éreztem hiányát.

Hözöngésem után, következzen egy rövid... manager-képző... Zong... El... Ez... kódolás nélkül azt jelenti: hogyan jussunk el... profitig. De... is választjuk... tetsző városok... Ennek a közepére húzzunk... egy áruházat. Ha nem állítottunk... easy alapbeállításon semmit, akkor ez az építkezés felemészítette alapfőként úgy negyven százalékát. A beosztást úgy alakítsuk... közepén legyen a hirdető részleg (Advertisement unit), körülötte páronként a beszerzési (Purchasing unit) és eladási (Sales... osztály. A... importáljunk árut, mely praktikus... eredményeként már összesen négy fajta lehet. Ezek általában elég... minőségű... nem... szükséges őket reklámozni. Ha minden jól megy, a... oldali... kijelzője... elkezdi küszni a kétmillió... csökkenni kezd, s végül, ha nem figyelünk, elindul a negatív... az az oka, hogy a kedves portörök látva, hogy viszik az árut, szép lassan... biztosan elkezdik emelni az árakat, addig, míg... a... szerzési... lesz, mint az eladási. Persze ezt kiküszöbölhetjük, ha mi... rendszeresen az övékéhez igazítjuk árainkat (mindig legyen... 20% hasznunk az... árucikken). Nos, szivatások...

CAPITALISM
INTERACTIVE MAGIC

386DX, 4 MB RAM, 12 MB
HARD DISK, SVGA, SB, GUS,
MOUSE, DOS 5.0 VAGY WIN 95

TUTORIAL, JÁTSZHATÓSÁG,
... ..

MINDEN KEZDET
... ..

vagy oda (én... napig... csak (!) ezzel), ha... fi... nem sokára összegyűlik tíz millió, majd... na itt álljunk... egy pillanatra. Építsünk minden városba... alább egy áruházat, és kezdjük meg... eladást ezeken... is. Hagyjuk... pénzünket növekedni egészen ötven millióig (ha... akar menni, ... egy kicsit reklámozni), majd építsük meg első... hova, hiszen itt csak állatokat... tenyészünk birkákat (Livestock Raising... Unit) fagyaszott birkát (frozen... a harmadiknál... gyapjat... Ezt... építsük meg első gyárunkat, és a farmon termelt... készítsünk... és/vagy zoknikat tetszésünk szerint. Mondanom sem kell, ha... kezdjük el árusítani a gyártott... reklámozás... Vagyazzunk... fordított összeg... összesen, ... termékenként értendő! Ez természetesen csak... igaz, ... összeköjtjük a reklámügyi osztályt az eladási osztállyal... (klikk). Ekkor kezdetben bőven lesznek... (ezért kellett az ötven millió), de egy idő után stabilizálódik... meg annyi gyárat építeni és annyi fajta terméket, hogy áruházainkban csak... termékeinket árulhassuk, így elkerüljük a... kívánt... (lásd... Miha... építsünk feltaláló... and... Center),... meg a gyártósorok... hiszen... elég időigényes. Érdemes inkább a hosszú... mert... fejlődünk (türelem rózsát... és minden... gyártósor... legalább! kettővel csökken... osztályaink... szintje. A... és felszerelésre fordított összeg nagyságát a jobb oldali... jelképezi. Ha elég erősnek érezzük magunkat... ötven millió (tőke),... ásványi anyagokat tartalmazó... bányákat építhetünk rájuk. Ezek a játék... lesznek, de érdemes... megvenni (főleg... aranyat és a silíciumot), nehogy konkurens cégek lecsaphassanak... Az arany segítségével azonnal gyártunk ékszereket (Jewelry), és adjuk el azokat... Ha... profitunk elérte a... milliót... tetején... edigi összes hasznot/vesztéséget... (president) a... élére... pont). ... a... más és más.

Áruház: meghatározza... eladási... a hirdetést, a vételi forrásokat keres, változtat a... összegben.

Farm: a... változtatja, és a... fordított összeget...

Gyár: változtat az... árakon, a hirdetés mértékén, jobb... forrásokat keres, változtat a... tréningre és felszerelésre... összegben.

Feltaláló központ: ... mit... fel, minden legyér a tréningre... összeg.

... helyek (favágótelep, bánya, olajkút stb.): állítja az... a tréningre fordított összeget.

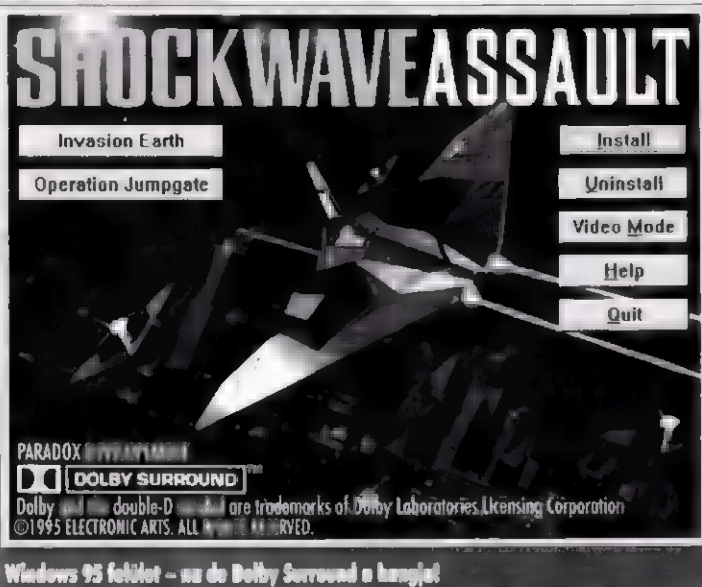
T... gazdasági stratégiai játék. Bátran merem ajánlani mindenkinek, ... ezt a stílust. A látszat... nem... szerintem elég könnyen áálátható (na, jó, nem elsőre). ... mindezen pluszok... egy 386DX-en... Csak egyet mondhatok, én biztos meg... gom...

PIFF-PUFF-MIX**GAME-PORT**

OLYAN JÁTEKOKAT MUTATUNK MOST BE, AMELYEK AZ EGYSZERŰBEBB (AMOLYAN PIFF-PUFF LŐVÖLDÖZŐS VAGY MÁSZKÁLÓS) KÖZÉ TARTOZNAK, S NEM TARTOTTUK ÉRDEMESNEK ARRA, HOGY OLDALAKAT „PAZAROLJUNK” RÁJUK. ÁM MÉGSEM KERÜLHETNEK A SZEMÉTKOSÁRBA – ELSŐSORBAN NAZV NÉVŰ KIADÓK MIATT...

SHOCKWAVE ASSAULT

2 019. 164-es csatorna: – Jaj, Jack! Csókolj meg! Mmm! Szeretlek!... Sssshhh... sh...
– Adásunkat megszakítjuk! Fontos közlemény! Súlyos meteor záporokat jelentettek Észak-Amerika, Európa és Ázsia területeiről. Több kommunikációs vonal megszakadt. Kérem, csak feltétlenül szükséges esetben hagyják el házukat, mivel fennáll a közvetlen életveszély lehetősége is. És most visszakapcsoljuk a Szerellem a tengerparton című romantikus sorozatunk második részét. Elnézést a zavarásért!



Windows 95 felület – az a Dolby Surround a hangja!

Hatalmas robbanás rázza meg a stúdiót. Mi történt?
– Központ, irányító terem! Ali Valaki... A U.S.S. Omahán is furcsa jelzések tüntek fel. Először a radarsoknál.
– Mi a fene... Ezek nem lehetnek meteorok... Stuart őrnagy, ön is látja?
– Igen, látom. Crain parancsnok! Azonosítatlan repülő tárgyak közelítenek a Föld felé!
– Határozza meg pontos helyzetüket és rendeljen el első fokú radókészültséget!
– Igenis! Jó ég! Több ezer van belőlük!
– Közölje Washingtonnal!
– Nem lehet, zavarják az adást!
– Kiket lehet azonnal elérni?
– Eason, épp ma érkezett.

Piff-Puff

– Remek! Ő az egyik legjobb vezető flottában.

– Chang. Szeret kockázatolni, de remek pilóta. Alomar, nagyon jó harcos, megállja a helyét.

– Houser. Vegyük be őt is. Kicsi a bors, de erős és ez Houserre duplán érvényes.

– Itt van Scott is. Jól kezeli a vadászgépet, de mindent csak játéknak képez. Ah, és itt van a újonc is, Wildcard. A szimulátorok ásza, de vajon élesben is olyan jó-e!

– Az egyetlen reményünk.

A csapat felszálláshoz készülődik.

Boomer utoljára figyelmezteti Wildcardot:

– Csak a hősködés! Maradj nyugton. Én mondom, nagy bakot lőtt az Őreg, mikor kijelölt a feladataira. Boomer, vége!

Ennyit az előzményekről. A szokásos történet: csúnya, rossz idegenek a Föld ellen vonulnak, hogy ismeretlen okok miatt elfoglalják szeretteit bolygónkat. De ekkor színre lép Mr. Bombastic, Wildcard, és mindenkit atomjaira robbant. Semmi új. Legfeljebb, hogy csak egy kicsit rondábbak az ellenségek, és hogy kábé kétszer akkora gép szükséges a normális játszáshoz, mint számtalan elődjénél. Az én DX2-66-osomon olyan volt az intro, mint egy slide show – ha egyáltalán betöltött valamit a hangon kívül. Ugyanis a többi interaktív játékoktól eltérően itt nem a hang akadozik, ha lassú a gép, hanem a kép. Szerintem fordítva praktikusabb lett volna. Komolyan mondom, siralmas, hogy egy ilyen vacak Wing Commander utánzat nem képes futni a minimum konfiguráción elfogadhatóan. A kézikönyv első lapján szerepel az epilepsziásoknak írt figyelmeztetés, de az egész játék körülbelül annyira izgalmas, mint egy lavór szennyes.

Első nagy élményünk a főmenüben lesz. Szerintem a gombok teljesen érthetetlenek, főleg későbbi menükben.

A legfelsővel kezdhünk neki a játéknak, a alatta lévővel a játékost állíthatjuk be. Ez tartalmaz magában egy menüt, ami aztán teljesen belezavart. Az első gomb egy kis kört ábrázol, amivel új játékot kérhetünk. Sok köze van a ábrának a funkciójához, de ez még semmi. A három pontos gombbal nézhetünk utána a régebbi játékosoknak, a mellette lévővel újra játszhatjuk eddigi küldetéseinket, végül a következővel vissza léphetünk az előző menübe. Logikus, nem? Sok ilyen még, majd a kézikönyv elárul mindent.

Ha a főmenüben rákattintunk a play ikonra, végignézhethetjük az első demót, majd a gép tölteni kezdi az első missziót, Egyiptomot. A játék, hasonlóan a Nagy Elődhöz (Wing Commander III), egy film, amiben elszórva találhatunk néhány repülő kergetőzést. Minden misszió elvégzése után, egy újabb rész következik a filmből. Az első küldetésben a



A Thexder a Win95-en – 019/164-es felbontású és hang csatorna

fáraók országát kell megisztánunk a szörnyekéltől. A legtöbb ellenség egy háromlábú mikrobira hasonlít. Elég lassú, de 360 fokba tud lőni. Igen idegesítő a kis repülő Scout, amiből mindig marad egy, ha sokan jönnek egyszerre. Ekkor kerülgetni kezdenek, mint légy a végterméket, és belénk ereszenek egy-kettőt. A második pályán jelenik meg az Interceptor, ami robbanó fejjel ellátott lövedéket köpköd ellenünk – amíg újra tölt, könnyű célpont.

Az irányítás nem valami bonyolult, nem kell különösebb bűvészműtatványokat bemutatni a billentyűzet felett. Két gombot nyomogathatunk: a Ctrl-t (lézer), és az Alt-ot (rakéta). Ha nagyon meg akarjuk magunkat erőltetni, akkor a Space-t is használhatjuk, amivel a gép hosszstengelye körül fog megfordulni. Nem igazán használható, csak arra, hogy jól elszédüljek. A pilótafülke rejt különösebb újításokat. Baloldalt három színes vonal jelzi pajzsunk (piros), lézerünk (zöld), és üzemanyagunk (kék) feltöltöttségét. Ha ezek vésszesen megapadnak, meg kell várunk a Refueling Drone-t, ami alászállva több-kévesébe újra tölt mindent. A kép aljában a kis térképet láthatunk, amely a kijelölt útvonalat jelöli. Ne téjünk le a pályáról, mert akkor saját embereink lövedékeit is kerülgetnünk kell. A zöld pontok a földi, a pirosak a légi ellenségeket jelképezik, a világoskék pedig a Drone-t. Az alatta lévő szám nem a misszióra engedélyezett idő múltát mutatja, hanem a hátralévő út hosszát.

A játék másik fejezete az Operation Jumpgate, ami már az Idegenek első támadása után hét évvel játszódik és nem a Földön, hanem a űrben kell kavarunk a zűröset.

Azt hiszem, a fentiek érzékeltek a véleményem erről a gaméről. Engem abszolút nem szórakoztatott, amúgy sem szeretem az ilyen típusú játékokat. Végig érződik rajta, hogy utánzat, annak túl rózsás. Ha valaki teljesen elfogultan odavan mindenféle Electronic Arts vagy űr-szimulátor játékért, az esetleg kérje kölcsön valahonnan.

El Capo

THEXDER

Rémségekkel teli gyermekkoromból hál' istennek kimaradt a „dzsiajdzso”. „trensformersz” és a hasonszőrű, porszívóból átalakuló lézerharcosok sokasága. Úgy látszik, teljes életomból viszont nem hiányozhat, mert a Sierra Win95 alá megjelenítette a Thexdert.

Tíz meghökentő világban, összesen ötven pályán küldhetjük harcba „mega-hero” harcosunkat. A stratégia

ff-MIX

és a harc ötvözésével legyőzhetjük vele a összes ellenséget a pályákon. Számtalan fegyverrel, bombával és egyéb vacakkal, harminc féle ellenállást mimelő nyavalyást szedhetünk izekre vagy olvaszthatunk roncsalmazzá. Lesz többfajta pajzsunk, rakétánk, térképünk, ugrás, kúszás, mászás, repülést elősegítő ketyerénk, amiket mind a pályán szedhetünk össze. A CD-n van vagy ötven Save állás, ezekkel bármely világban körülnezhünk, persze a nehézségi szintet beállíthatjuk magunknak. A számtalan ellenálló közül jó pár a pályák végén vár ránk, nehogy túl könnyen jussunk át a következőre.

Különösen tetszetek a Jackaloidsok, Amoeboidsok és a Hawkoidsok, főleg nevük ötletessége és változatossága miatt. A hang is elnyerte elismerésemet, főleg amikor a fülem mellett bekapcsoltak egy hűsdrálót és fel sem tűnt a különbség. Eléggé ledöbbsentem a dobozon feltüntetett, futtatásához szükséges ajánlott konfiguráció: 16MB RAM, Pentium vagy jobb gép, főleg ez a „jobb” szócska ütött szíven. Elképzelhető, hogy a modem és network já-

SEEK & DESTROY

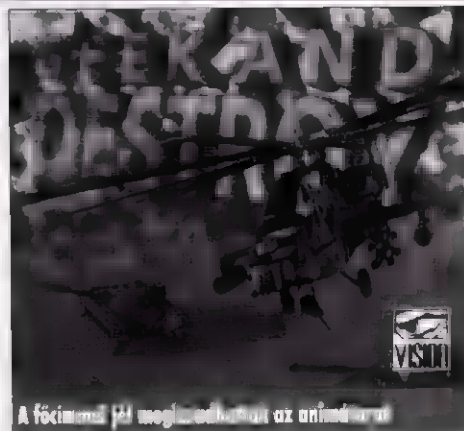
2 008-at írunk. 10 év telt el a Harmadik – Nagy Nukleáris – Világháború óta. Az emberiség (már ami megmaradt belőle) kialakított egy harmonikus civilizációt, és régen nem látott béke csöndje köszöntött a Földre. Persze mindig vannak rene-



A csatátör meg lehet éven át folytatni

gát egyének, és egy amolyan „Észak-Dél” háborút próbáltak kirobbantani az Egyesült Államok területén. Eddig elérhető volt az összecsapás...

Nagyjából akár így is kezdődhetne az Epic Megagames legfrissebb alkotásának, a Seek and Destroy-nak a bevezető szövege. Hogy valójában milyen? Sajnos nem tudom pontosan, hiszen csak a shareware verziót kaptuk meg (ami közkezen forog). A világért sem akarom shareware játékok tömegeivel az eddig megszokott PC-X színvonal alá süllyedni (ráadásul tudjuk, hogy az Epic mindig shareware progikat ad ki – ezeknek persze a teljes verziója is megvásárolható), de ez a stuff (sze-



A főcímmel jól megismerhetjük az animációt

rintem) megér egy misét. A játék amolyan „Desert Strike-féle”. Tudjátok... Az a game, ahol egy agyon-mindenhogyan felfegyverzett Apache helikopterrel kell kiirtani a fél világot. Nagyjából ugyanez áll a Seek and Destroyra is. Miután a Desert Strike-ot szinte egyáltalán nem ismerem, így nem is tudok párhuzamot vonni a két játék között. A S&D shareware verziója két küldetést, összesen nyolc pályát tartalmaz (a teljes 5 küldetés, 20 pálya). Az első missziót a helikopter irányításával, a másodikat egy tank vezetésével kell megnyernünk. Szétlőve a különböző tereptárgyakat hasznos dolgokhoz juthatunk (F – fuel, A – armor), illetve bizonyos medalionokhoz, melyekkel a pálya teljesítése után fegyvereket vásárolhatunk (kísértetiesen hasonlít a Raptor vagy Tyrian, szintén Epic-Apogee játékokhoz, nem?!). A pályán a „Stop Here” feliratnál megállva kimenthetünk bizonyos embereket, illetve személyzetünk felrobbanthatja az általunk megsemmisíthetetlen primary célpontokat. A game nem túl nehéz, mégis jó szórakozást ígér kb. 1 órára.

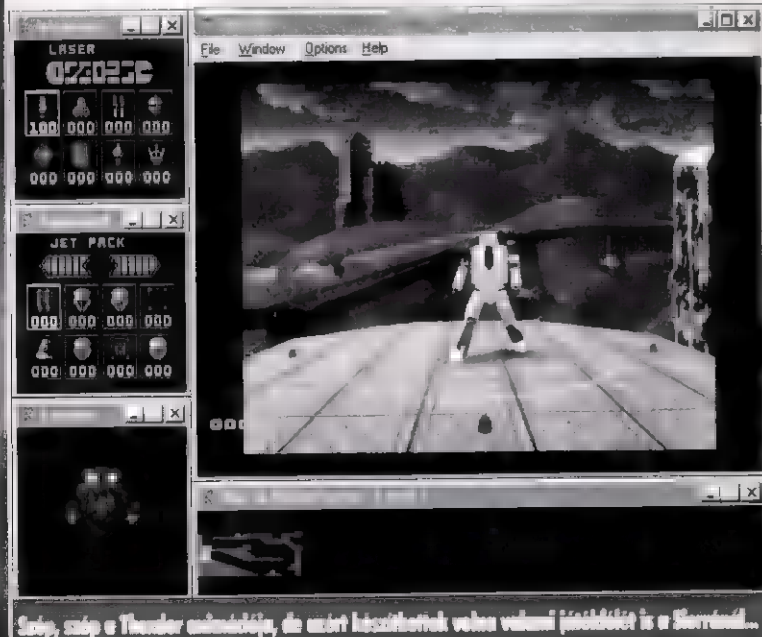
Jon



A Seek & Destroy 3D képekben is bővelkedik

tékokhoz kell a nagy gépigény (bár alig hiszem), mert „kevéssé jón” is játszható – a kedélyek megnyugtató végett elmegy 486DX2-66-on 8MB RAM-al is. Akinek tetszenek a képek, próbálja ki, játsszon vele, de azért én a Sierrától jóval többet vártam...

Júpi



Szó, szó a Thunder animációja, de azért látszik benne valami jókora... a Sierrától...

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/122
FAX: 250-5200

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- Klubtagoknak további kedvezmények

Újdonságaink:

Wing Commander IV, Touche, Duke Nukem 3D, FIGP 2, C&C- Mission Disk, NBA live '96, Descent 2



A Kossuth Könyvkiadó

multimédia-fejlesztő pályázata amatőrök részére

1. A Kossuth Könyvkiadó pályázatot ír ki fiatal és amatőr multimédia-fejlesztők számára, két kategóriában:
2. 18 éven aluliaknak
3. 18-26 éveseknek
4. A pályázaton egyénileg és csoportosan is lehet indulni. Kizárólag amatőr pályázók jelentkezését fogadjuk el, azokat, akiknek munkaköre (vállalkozói tevékenységköre) nem multimédia-fejlesztő.
5. Egy pályázó (vagy csoport) több pályázattal is részt vehet. A pályázat jelígis, minden pályázatot más-más jelíggel kell ellátni.
6. A pályázat: működő multimédia-program CD-ROM-on. A program ismeretterjesztő (oktató, felvilágosító, készségfejlesztő stb.) jellegű legyen – akár játékos formában is.
7. Nyelve: magyar vagy több nyelvű (köztük magyar).
8. A program összetevői:
minimálisan: szöveg, képekkel illusztrálva
opcionálisan: szöveg, hang, kép, video.
9. A programnak vírusbiztonságának kell lennie, esetleges vírusfertőzöttség a pályázatból való azonnali kizárást jelent.
10. Feldolgozás: hipertext-rendszer
11. Kezelés: grafikus felülettel (nem parancssoros), egérrel kezelhetően
12. A program méretének minimuma: használata legalább fél óráig kösse le a tesztelő figyelmét.
13. Adathordozó: CD-ROM, szoftvervédelem lehetséges, de hardverkulcs nélkül.
14. Konfiguráció: 486DX2-66 MHz, 4 MB RAM, 1 MB monitorkártya, kétszeres CD-ROM-meghajtó, hangkártya, egér. Max. helyigény: 10 MB a HDD-n. A program PC-re készüljön, de elfogadjuk hibrid (PC/Mac) verziót is.
15. Operációs rendszer: minimálisan DOS 5.0 vagy Windows 3.1. A program fusson Windows 95-ön is!
16. A pályázatra benyújtott programokat változtatás nélkül és a kitöltött jelígis pályázati űrlap alapján értékeljük.
17. Jogok: a Kossuth Könyvkiadó jogosult a nyilvános bemutatásra. A pályázat keretében benyújtott programokra a Kossuth Kiadónak elővételi joga van.
18. Értékes díjak (utazás, pénz és tárgynyermény) még szervezés alatt.
19. Leadási határidő: 1996. szeptember 20. Eredményhirdetés: 1996. december
20. A pályázati űrlapokat és részletes tájékoztatót a következő címen lehet igényelni:

KOSSUTH KÖNYVKIADÓ ÉS KERESKEDELMI KFT.

Multimédia-Centrum, 1325 Budapest, Pf. 244

PC-X JÁTÉK!

MINDIG GONDBAN VAGYUNK A JÁTÉKOK ELHELYEZÉSÉVEL, REMÉLHETŐLEG EZT IS MEGTALÁLTÁTOK... LEGFELJEBB CSAK A SZEMFÜLESEBBEK NYERNEK...

PEDIG ÉRDEMES BEKÜLDENI, HOGY KI KÉSZÍTETTE A „GABRIEL KNIGHT: THE BEAST WITHIN” EPIZÓDJÁT, MERT EGY FULL VERZIÓT SORSOLUNK KI A MEGFEJTŐK KÖZÖTT – ÍRD MEG AZT IS, HÁNY RÉSE VOLT EDDIG!

MÁSİK JÁTÉKUNK: TIPPELD MEG, HÁNY CD-T FOGLAL EL AZ ANGEL DEVOID. A HELYES BEKÜLDŐK KÖZÖTT KISORSOLJUK A ... DB CD-T ...HUH, MAJDNEM KIMOND TAM... SZÓVAL EGY ANGEL DEVOID-OT!

CÍMÜNK MÉG MINDIG:
PC-X MAGAZIN, 1537
BUDAPEST, PF. 386



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

FEBRUÁRI SZÁMUNK NYERTESEI:

Microsoft játékok:

fődíj:

Hegedűs László, Óhid

egérialítói:

Bangó Ferenc, Bp., XXI.

Kóródi Gábor, Békésszentandrás

Szőnyi Ferenc, Cegléd

PolyGram:

Adamik Mihály, Szarvas

Németi László, Bp., XIV.

Por István, Bp. II.

BMG:

Gerse József, Bp., VII.

Vásas Sándor, Bp., XVI.

Weress Károly, Bp., XII.

Warner:

Biczó András, Szekszárd

Oertel Nándor, Bp., XIV.

Zahemszky András, Eger

EMI- Quint:

Hégli Henriette, Esztergom-Kertváros

Lakosy Ádám, Bp., II.

Orosz Eszter, Győr

InterCom:

Kovács Krisztián, Hajdúszoboszló

Solymossy András, Szeged

UIP Dunafilm:

Doma Tamás, Taszár

Füle Viktor, Bp., XV.

Vicc pályázat:

fődíj:

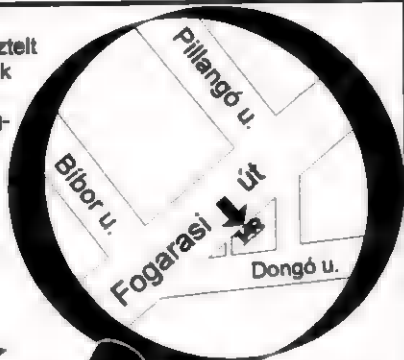
Hudák Zoltán, Tiszavasvári

demo CD:

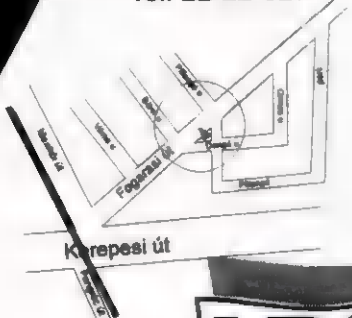
Varga Zoltán, Szombathely

Milassin Tamás, Baja

Örömmel tájékoztatjuk Tisztelt Partnereinket, hogy cégünk március 1-től kis- és nagykereskedelmi tevékenységgel várja új boltjában, régi és új Vevőit!



1996 március 1-től új címünk:
1149 Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827



VAR COMPUTER

1149 Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827
Fax: 22-22-827/26
var@magnet.hu

Üzlet nyitvatartás:
8.30-18.00

Információkat a VAR-tól, újságíróinktól, a FAXBARKÁNT (T: 192-06-1118088)

AKCIÓ!

KÜLÖNLEGES AJÁNLAT!

Klubtagoknak szóló akciónk!

EUROFIGHTER 2000	REGI 8252	ÚJ 5275
PHANTASMAGORIA	7440	4464
WARCRAFT II.	7692	5370

A megvenni kívánt CD-t 7 napig otthon tesztelheti!

Új! Magyar nyelvű CD! **Kölcsönözhető!!!**

Használt CD-ROM lemezek vétele, eladása

Ha ketten együtt lépnek be a klubba, egy általuk választott CD-t kapnak ajándékba 2500 Ft értékben

r
RILLA E.C.

Budapest, VI., Vörösmarty u. 58/a.
Nyitva: Hétköznap 10-18
Telefon: 163-2458



Megnyílt a



PC CD-ROM Shop

Budapest, VI. Teréz krt. 21.
Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)
Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

CD-ROM Vásár!

Opció árán Játék, oktató, lexikon, grafikai CD-k!

BONUS 150,- Ft CD vásárláskor beváltható (1-1 db-hoz!)
Írató CD lemezek 1563,- Ft-tól
3.5" floppy lemezek 1063,- Ft-tól

Játékok	
Command Conquer	9 500,-
Megarace	2 605,-
Phantasmogoria	500,-
Assault II	11 016,-
Terminal Velocity	5 413,-
Critical	4153,-
11th Hour	11700,-
Doom	3208,-
Dark Sun Wake	3635,-
Nascar Racing	5003,-
Rise of the Robots	4045,-
Rebel Assault	5549,-
Outpost	4866,-
Man Enough	3499,-
Myst	4975,-
Hell	3773,-
Need for Speed	9500,-

Magyar kiadású CD-k	
Állatok világa	8900,-
Autós Iskola 95	6250,-
Angol alapfokú okt.	5000,-
Angol hangos szótár	10000,-
PeDIC angol szótár	7500,-
Német hangos szótár	15000,-
ChpDIC	6250,-
Angol-magyar nagyszótár	20000,-
Angol kézikönyv	6250,-
Angol nyelvtan	10000,-

Referenciák, oktatás	
Europe Alive	3773,-
Grolier's Encycl	3773,-
MS Bookshelf 95	6946,-
MS Cinemana 96	8829,-
MS Dangerous	5965,-
MS Art Gallery	8755,-
MS Encarta 95	8146,-
Encarta 96	9125,-
MS Deans	6875,-
Atlas	11973,-

Gyerek CD, oktatás	
Playing with Lang	4045,-
Macmill Diccion	4319,-
Triple Play English	5003,-
Arthur's Teacher	3909,-
Learn Speak Engl	8146,-
Am Heritage Talk	3909,-

Shareware, grafika	
CICA MS Windows	4045,-
Dr Win, Shareware	3089,-
Hobbs DS/2	4183,-
Toolkit for Linux	5003,-
Linux Bible	7873,-
Linux Developers	4319,-

Arány az AFA-t is tartalmazzák! (Képre és szövegre vonatkozóan)
Arányok a választási folyamaton változhatnak!

TránSoft BT.
Budapest VIII. Dékányi u. 2.
Tel./FAX: 210-1118

Vásároljon komplett számítástechnikai megoldásokat a FEFO-tól:

- ◆ számítógépes hálózatok, szerverek
- ◆ iroda automatizálás, back office
- ◆ internet hozzáférés
- ◆ home video stúdiók, DTP
- ◆ raktárkészlet nyilvántartási és számlázó rendszer

Animáció
Multimédia

Digitális Video

FEFO Computer

1073 Budapest, Barcsay u. 6. Telefon: 267-8980, 267-8981 Fax: 267-8958
1122 Budapest, Krisztina krt. 11. Telefon: 202-6002 Fax: 155-0047
7621 Pécs, Munkácsy u. 9. Telefon és Fax: (72) 326-186
Nyitva: H-P 9-17 óráig

STRATÉGIA

GAME-PORT

BÁR A JÁTÉK MÁSODIK RÉSE MÉG MINDIG NEM ÉRKEZETT MEG, HOGY NE UNATKOZZUNK, A SZERZŐK NOZÁNK DORTÁK ■ KÜLDÉTELEMEZT. NEKÜNK ENN EGY PREVIEW VERZIÓMOZ VOLT SZERENCSENK. EZÉRT, HA MAJD VALAMI NEM TELJESEN ÜGY LESZ, ANGY ITT LEÍRJUK, AKKOR NEM MINNET KELL SZÓDNI, NEMEM AZY AZÓTA MEGVÁLTOZTATTYÁK. A VÉGLEGES VERZIÓ HÁROM NYELVEN FOG MEGJELENNI (DE ■ MAGYAR VÁLÓSZÍNŰLEG NEM LESZ KÖZTÜK).

A program a régi felinstallált Command & Conquer alkönyvtárba rakja magát, de ettől még a régi küldetések is játszhatóak maradnak, csak megjelenik egy új menüpont ■. Érdemes megnézni az intrót, mert miután lefutott ■ régi videó, láthatunk egy-két videó-részletet a két folytatásból a Red Alertből és ■ Tiberian Sunból. Szépek...

Összesen 7 GDI és ■ NOD küldetést találhatunk a CD-n. Ezenkívül, a hálózatosokra gondolván, még tíz multiplayer pályát is felraktak, a hét új audio trackről nem ■ beszélve.

Sajnos, ■ videók nagy része nem új, csak ■ régieket kapjuk meg újra ■ egyes küldetések előtt és után (ez profioknak biztos feltűnik ■ képek láttán is).

Előre kell bocsátanunk, hogy ■ küldetések nagyon nehezek, csak azoknak merjük ajánlani, akik végigmentek már ■ eredeti programon. Körülbelül olyan hosszúságúak a pályák, mint ott az utolsók, csak mindegyiken ■ még egy-két nehezítés, amivel még durvábbá tették. Hozzácsaptak még néhány új egységet is ■ egyedi küldetések reper-toárjához, például a NOD is sze-

C&C COVERT OPERATION
VIRGIN

486DX2/66, 8 MB RAM, 7 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, VGA,
IDOS 5.0

**IZGALMASAK ÉS NEHEZEK AZ
ÚJ PÁLYÁK**

**KEVÉS A VIDEÓ, KEVÉS
LIKORVÁD**

COMMAND & CONQUER THE COVERT OPERATIONS

rezhet egy helikoptert (elég trükkös módon), ami gépfegyverezik, nem pedig rakétázik. Sajna feltölteni nem sikerült (Pelus bácsi ■ szépeket mondott a készítő felmenőiről).



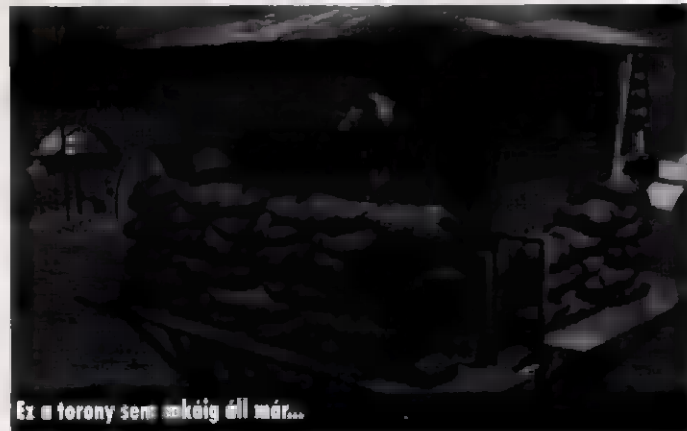
Kedves kis fegyver a NOD-tól!

A küldetések között egyébként semmi történeti összefüggést ■ sikerült felfedezni, mindegyik különálló egységet képez.

A multiplayer pályákat sajnos nem volt alkalom kipróbálni, de állítólag ■ egy új gyalogos egység, amelyik nagyobb sebesez, mint a lángszórós és nem sebződik a Tiberium mezőkön. Mindkét oldal szerezhethet ilyen egységet. Egyébként ■ eredeti verzió multiplayer módjában is volt egy új rakétás egység, amelyik szintén mindkét oldal számára elérhető.

Még mindig a többjátékos üzemmódnál maradva fontos megemlíteni, hogy lehet Team módban is játszani. Ez azt jelenti, hogy több játékos játszhat ■ színben, és ugyan egymás egységeit nem irányíthatják, de használhatják egymás Refineryjét. Helicopter Padjeit stb. Természetesen ■ szövetséges csapatok nem lövik egymást szitává, hiába kerülnek kapcsolatba. Kivéve persze, ha Ctrl-lel adjuk ki a parancsot. Ezzel egyébként még saját egységeinket is megtámadhatjuk.

Most pedig néhány tipp (persze ezek az eredetihez ■ alkalmazhatók).



Ex ■ torony sem mkaíg áll már...

– Ha a NOD-dal a 6. 8. 12. pályákon megszerezünk ■ ládákat, akkor a Temple of NOD-ból küldhetünk egy nukleáris rakétát. Sajnos ■ nem töltődik újra, csak egyszer használatos (mármint számkunkra – a gép elég szorgalmasan lövöldözött).

– A rejtőző tankot észreveszik, ha tornyok mellett vagy közvetlenül a radarnál szaladgálunk vele. Olyan eset volt, hogy egy gyalogos közvetlenül mellettem álldó-gált, mégsem vett észre, amíg meg nem mozdultam.

– Ilyen tankokkal remekül el lehet zárni a kijáratokat (például tiberium mezőkhöz). Ha nincs a közelben megtorló egység, akkor szépen elkezdhetjük lődözni az ellenfél harvesterét is.

– A legegyszerűbb taktika a tornyok elvitele az ellenséges bázishoz (mindkét oldallal eljátszható a trükk!). Érdemes megjegyezni, hogy a lézertorony a legerősebb, tehát egy rakétás torony versus lézertorony összehasonlásban ■ szokott kikerülni győztesen...



Néhány homokszárat eszti a homokszárat!

– Itt már elég gyakran kell alkalmazni ■ eladás opciót is! Például az egész pályán áthúzódo homokszárok általában feleslegesek. Azt azért ■ felejtjük el, hogy ezek könnyen megsemmisülnek – ha kinyírják a tornyunkat és előzőleg eltakarítottunk minden homokszárat a környékről, akkor kezdhetjük előlről az építést. A másik fontos szempont ■ energiatakarékosság – a már biztonságos területeken található lézertorony teljesen felesleges energiapazarló...

– A korábbi leírásban kissé le- húztam a recon bike (NOD) egységét. Mint kiderült, egészen használható... Odaszaladtam vele egy nagy Mammoth tankhoz, és elkezdtem táncolni előtte. Mivel én rakétáztam, ő pedig csak az ágyúival próbált meg eltalálni, a találati arány X : 0 volt ■ én javamra. Ráadásul elkezdtem oldalazni egy lézertorony felé, és ■ bolond továbbra is a motorra lövöldözött. A torony elintézte ■ többi...

Pellus ■ Pelace

THE DARK EYE

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

ELŐSZÖR GOLDENEYE-NAK MÉZTEM (BÁR LEHET, HOGY CSAK ASSZOCIÁLTAM), MINDENESETRE FELCSILLANÓ SZEMMEL VETTEM RÁ MAGAM. ELŐRELÁTHATÓLAG NAGY-NAGY MARNASÁG LESZ, DE JÓ AKCIÓ, IZGALOM, NÉMI HUMOR – ÚGY JAMES BONDOSAN. ZSÁKMÁNYOMMAL A CSUKÓDÓ LIFTJÁTBAN ÉRT UTOL CSILLA KEDVES MORGÁSA: – ELVITTED? LEGALÁBB SZÓLJ!

Wit mondják? Elvittem, de tévedtem, mert nem James Bond, hanem akció és nem humor. Legfeljebb halálunk (netán gyilkosságunk) előtt egy halálfejes vigyort küldhetünk Edgar Allan Poe-nak. Ugyanis ő művei nyomdokán, az ő stílusában készült a játék. Poe egy nagy amerikai költő és író volt az 1800-as évek elején és egyben a detektívregények, horrorok szülőatyja. Filozófiája és elve az volt, hogy egy útleben elolvasható (háborzongató) történeteket kell írnia, mert a igazi hangulatot csak egyszer lehet megteremteni az olvasóban.

A magyar órának ezennel vége, jöjjön egy kis phrenologia (óra), mely népszerű formája volt a személyiség analízisnek a XIX. század elején, és Poe-t is elkápráztatta. Azaz: az akkori elképzelések szerint a fej formájából következtetni lehet az ember észbeli és erkölcsi tulajdonságaira. A játék vezérlőrendszere ennek hatására és mintájára készíthetett. A vezérlő egy fej, melynek a szemére kaptatva a valós világban találjuk magunkat (itt kezdődik a történet), az agyak helyén található mozaikkal pedig a rémségekkel teli álomvilágba utazhatunk, ahova a valós világból is mehetünk, de erről később lesz szó. A játék hihetetlen 3D animációval, többszáz nézetben, négy különböző történetvilágba kalauzol. Vándorlásunk alatt az álomvilág folyton változik. Találkozunk gyilkosokkal, örültekkel

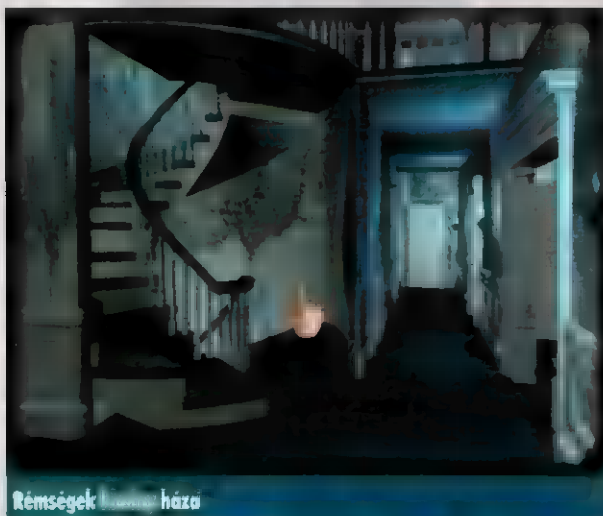
vagy mi magunk leszünk azzá, és hozzásegítjük őket (magunkat) a gyilkosságok tervezéséhez, megvalósításához. Tehát a kalandjátékba csöppentünk. Izgalom és cselekmény terén sajnos olyan, mint egy lepusztult körömkéfé, ellenben bőven kárpótol a grafika, a fantasztikus 3D animációk és a félelmet keltő hanghatások.

Kérdésnek mindjárt egy ajtó előtt találtam magam, mely szorgos kopogtatásomra kinyílt. A lakaj nyitott ajtót, s amíg beszéltem hozzám, belestem mellette a részén. Sejtelték a kísértetkastélyba sodort a végzet, csupasz kopott falakkal, nagy, üres visszhangzó termekkel, bútor is csak éppen hogy volt. Egy szó mint száz, ez eszem azt súgta, hanyatt-homlok meneküljek, mégis a rosszabbik énemre hallgattam, és a lakaj invitálására beléptem.

Itt ejtenek egy-két szót az irányításról, bár ezt is csak a régi, rossz beidegződések miatt. A játék Windowsos (...), így egérrel kell mozognunk. Az indikátor egy stílusosan, tőből levágott kézfaj, ami, ha nem tudunk semmit csinálni,

Ilyen és hasonló gondolatok jártak az eszemben, mikor öregemberként, bénán feküdtem ágyamban a gyilkos előtt, kinek kezében felvillant a halál. Másik pillanatban elborzadtam magamtól, mert a meggyilkolt öregember lassan kihűl holteste felett rádöbentem a gyilkolás gyönyörére. Szegény védtelen öreg!

Visszaérkezve a valóságba változásokat tapasztalhatunk a házban. Az eddig üres képernyőkkel teleaggatott szobában a legnagyobb képernyőben érdekes festmény feszeng. Egy véres fűrészcím, hoppá. Elfelejtettem elmondani, hogy feldaraboltam az öregembert egy fűrészel... nahát-nahát. Ezek szerint összefüggés van a valóság és a víziók között. Vajon mi? Minél több gyilkosságot követünk el (vagy gyilkolnak meg minket), annál több kép lesz a dicsőségfalon. Ezután érdekes fordulatot vesz házigazdám élete. Éppen zongoráztam, a felesége énekel, majd hirtelen abbahagyta és elkezdett vérezni a szája. Következő képsor a felravalatozott halott. Vajon mi történt? Van valami köze ennek ahhoz, hogy egyik vízióbeli énemnek a fog a mániája. Van is neki (nekem) egy egész dobozzal. Kis fog, nagy fog, gyökerkezelt...



Rémségek a házban

elhalványodik; ha tudunk, hullaszínű lesz és az aktuális cselekedetet imitálja.

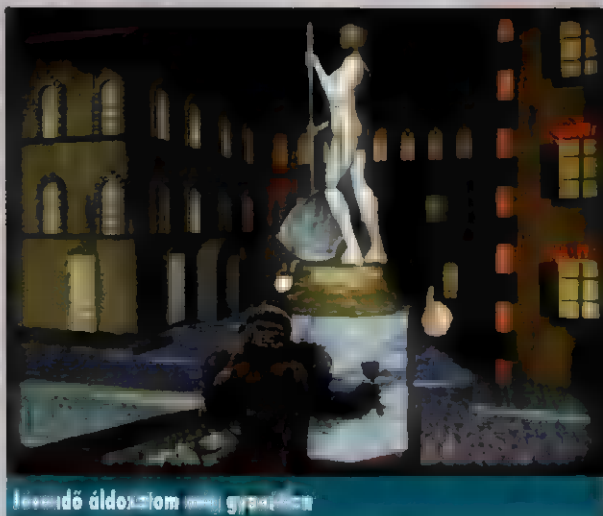
Aránylag rendszerető ember vagyok, ezért elindultam felfedező útra a fal mellett. Rögtön a csigalépcsőbe botlottam, és némi erőfeszítéssel kiderítettem, hogy felfelé egy emelet, majd egy toronyszoba, lefelé pedig egy „pinccé”. A házat feltérképezve sok érdekes dolgot tapasztaltam, és ezek kapcsán kérdések merültek fel bennem.

A legfontosabb, hogy miért borzongok egyfolytában és egyáltalán: mi ez az egész? Miután levizitáltam a ház uránál és úrnőjénél, végigjártam újra a házat. Érdekes visszatükröződésekre lettem figyelmes. Ezekre kattintva utazunk a rosszindulattal és gyilkos szándékkal teli hallucináció-világokba, ahol a történeteken keresztül – megoldásukhoz misztikus titkokon át vezet az út – megismerjük a legajlasabb emberi tulajdonságokat.

Az álomvilágba a tükröződésekkel csak akkor tudunk eljutni, ha halljuk a susogó hangokat. Ilyenkor két szemszögből játszhatjuk végig a történeteket. Mint gyilkos vagy mint áldozat. Melyik a jobb? Áldozatnak lenni nem bűn, csak bátorság kell hozzá. A gyilkosság bűn, de akkor legalább nem vagyunk áldozatok. Vagy a harmadik lehetőség?

Kiértékelésül csak annyit, hogy lassúnak találtam az irányítást és kicsit körülményesnek a mozgásokat. Játshatóság szempontjából nem a kaland a domináló, a valós és álombéli szituációk inkább érdekes kérdéseket vetnek fel. Nagyon tetszett a grafikai és audio kivitelezése. Legjobban El Capot sajnáltam, kinek Poe az egyik kedvenc írója. Miről maradt le a szegény!

Júpi



Áldozat a gyilkos

THE DARK EYE
INSCAPE

486DX2/66, 8 MB RAM, 10 MB HARD DISK, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 5.0

NAGYON JÓ ANIMÁCIÓ, GRAFIKA, HANG

LAJOS KÖNYV, KEVÉS A KREATIVITÁST VÉNYLŐ CSÖPÖGÉS

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

TÖBB ÉJSZAKÁS SZÓRAKOZÁST NYÚJTÓ, FANTASZTIKUS SZIMULÁTOR-AKCIÓ JÁTÉKOT JELENTETETT MEG ■ LOOKING GLASS TECHNOLOGIES ÍRÓ-CHEFPORTII. ROBOTSERZŐ HARCÍ VÉRTBE ÖLTÖZVE, JOBBNÁL JOBB FEGYVEREKSEL IRTHATJUK A GONOSZT, KICSIT „MECHWARRIOROS” STÍLUSBAN.

TERRA

felülkerekedni a chaoson, megvédenünk a bázisunkat, egymást és kiszűrni az árulókat. Tisztogató akciókat kell végrehajtanunk civil világokban, ellenséges bázisokat felszámolnunk vagy felderíteniük. Küldetéseink nagyon sokszínűek. Csak az a kérdés, kiből bízhatunk? Közülünk valaki áruló, mert társaink véletlenül elpatkolnak, sőt még a parancsnokunk is átmenetileg pihenni kényszerül, persze nem önszántából. Az egyetlen dolog amiben bízhatunk, a fegyverünk. Újabbnál-újabb feltalások könnyítik ■ egy- ■ nehezebb küldetéseket. Lássuk tehát mitől élünk, avagy mi segít hozzá az életben maradáshoz.

Fegyverek

Laser: kis hatósugarú, rendkívül gyors tüzelésű, közelharcban elég hatásos. Energiát alig fogyaszt.
Multipulsar: három lézersugarat lő ki egyszerre, 126 méteres hatótávolsággal. Lassabb mint ■ laser, de erősebb. Ez a fegyver

azok közé tartozik, amit majdnem minden küldetésre elvittem, egészen a Sir Mark megjelenéséig.
Smoke Grenade: 96 méterre lőhetünk vele füstgránátot. A füst kidolgozása elég gyenge lett, ezért egyáltalán nem használtam.
EM-Emitter: elektro magnetikus kézfegyver. Valahogy sohasem jött össze a használati utasításban leírt hatása.

Railgun: 150 méterre köpdösi gyors ütemben ■ lövedékeit, de csak kicsit sebez. Az ellenfél armour töltődését gátolja.

Particle Beam: második nagyon hasznos fegyver. 180 méteres hatósugarával nagyszerűen lehet vele vadászgatni. Két-három lö-

véssel szétszedi az ellenséget standard páncélban. Elég sok energiát fogyaszt.

Thermal Disruptor: 102 méteres lőtávval, közelharcban rozsaszul alkalmazható hőfegyver. Hatása olyan, mintha hullámozna a kép.

Missile Launcher: hatótáv 180 m. Nagyon jó rakétakilövő, mindig magammal cipeltem miután megjelent, annak ellenére, hogy két fegyver helyét foglalja el. Baromi lassú.
Ionic Fusion: 60 „méteres” ionfegyver, magas sértési (damage) kapacitással. Elég gyors, csak kicsi a hatótávolsága.

M-B Cannon és **M-B Accelerator:** rettentő erős robbanólövedékes fegyverek. Használatuk nem érdemes szakadék szélén állni, mert levisz a légnomás.

Sir Mark IV – a végére hagytam a legjobbat: elektromos impulzusfegyver-feleség, hasonló módon működik, mint a Star Warsban ■ Császár keze...



Nem lehetünk a leggyorsabbak

Arövidke, de állati demo után rögtön ■ bázison (Quaters) vagyunk. Itt akad pár dolog, ami inkább hasznos mint érdekes, de nem árt megnézni. Ilyen a Load/Save, amit azért emelek ki, mert ■ savelt álmány mutatja, azt, hogy éppen melyik pályánál tartunk. (Igaz, hogy nem olyan mint a Duke Nukem save, de jó.) A következő a View Terminal. Ez egy információs adatbank, melynek áttanulmányozásával nagyon sok hasznos információ kerülhet birtokunkba. Első pontja ■ E-mail, ahol leveleinket nézhetjük meg (jééé), második a News, ahol ■ civil híreket olvashatjuk. Ezután a Library jön sok-sok adattal, majd ■ Review, amit érdemes átböngészni. (Bevallom, én az előzőket csak hébe-hóba olvastam el.) A Review-ban az új fegyverekről és az ellenségekről kapunk szöveges és képi információt. Megtudjuk, mit, mire használjunk, hogyan, hol érdemes



Kettő a nevető harmadik

alkalmazni. Legutolsó menüpont, ■ Exiten kívül, a Reports, ahol visszamenőleg megnézhetjük a küldetések értékelését és eredményét olyan részletesen is, hogy mennyibe került mondjuk a felszerelésünk renoválása. Azért itt nem érdemes túl sokat szórakozni, lépjünk tovább (Enter Base). Egy nagy csarnokba jutottunk, itt háromfelé mehetünk. Vissza ahonnan jöttünk, megnézhetjük a Keyboardot – legyilkolt ellenfeleink listáját – és végül ■ legizgalmasabb a New Mission. Ha új küldetésre megyünk, előtte interaktív digi-demók keretében bepillantathatunk a bázis és társaink életébe.

Ahogy haladunk a történetben, kibontakozik egy hatalmas katonai cselszövés. Nagy pénzék forognak kockán, az odadobott életekről nem is beszélve. Mint mindig, most is a hatalomért folyik a harc. Természetesen nekünk kell pár társunkkal

Páncélok

Standard Suit: általános ruha. Gyors mozgást tesz lehetővé, négy fegyvert plusz egy ASF felszerelést vihetünk vele a küldetésre. A kétszeres zoomja miatt felderítésre nem alkalmas.
Scout Suit: felderítő páncél, négyszeres zoommal plusz egy ASF. Ez is gyors, de csak két fegyvert vihetünk magunkkal, de van felderítő droidunk.



TERRA NOVA

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

486DX2/66, 8 MB RAM, 46

MB HARD DISK, SB, GUS,

Mouse, DOS 6.0

HANG, GRAFIKA, JÁTÉK...
MINDEN

NAGY GÉPIGÉNY

PC-X Top

NOVA

Heavy Suit: négy fegyvert és egy ASF-et bír el, rendkívül erős páncélzata miatt ellenálló, de nagyon lassú.

ASF felszerelések

Ezek olyan extra felszerelések, amik nem tartoznak a fegyverzethez, de használatuk néha elengedhetetlen. Minden ruhára csak egyfajta fér fel.

Demolition Pack: nagy hatóerejű robbanóanyag, épületek felrobbantásához. Érdemes ezt a többiekkel cipeltetni és akció közben kiadni a utasítást a robbantáshoz, így mi vihetünk valami hasznosabbat.

PBA Repair Pack: mechanikus sérülések esetén könnyen önjavítást végezhetünk. Általában jól jön.

Dynamo: majdnem az összes fegyverünk elektronikus. Ezek gyorsabb töltődéséhez kell a dynamo.

Jump Jet Booster: a páncélok különleges tulajdonsága, hogy lehet velük repülni, bár tulajdonképpen ezek inkább hatalmas ugrások. Ezzel a szerkenyűvel kissé rágástunk.

Universal Backup: mechanikus sérüléseinket hathatósan javítja, és kicsit fokozza a páncél ellenállóságát.

EM Dumpener: aktiválása után a nagytávolságú ellenséges szenzorok nem vesznek észre. Valahogy ez működött soha a rendeltetésének megfelelően.

Auto-Doc: fizikai sérüléseinket „doktorálja”, bár teljesítménye elég kicsi. Küldetés alatt kb. egyszer tud 100%-ot javítani életerőnkön.

Mine Layer: az ellenség számára láthatatlan aknákat elég sokszor érdemes használni, rálépésre robbannak. Különösen felrobbantásra ítélt szállítmányok elé jó lerakni, mert gyorsan, sérülés nélkül intézzük el őket. Menekülés (visszavonulás) közben elhagyott aknáknak 99 százalékos a hatása.

Personal Shield: személyes pajzs. Nagyon hatékony, csak kár, hogy vége felé kapjuk meg.

Autoturret: végre egy olyan fegyver, amit más játékokban nem nagyon lehet látni. Hordozható, akció közben telepíthető lövegtorony. Ahol lerakjuk, ott kis hatósugárban ionnal lövi az ellenséges katonákat. Sajnos épületek ellen nem jó.

Hát nagyjából ennyi a fegyverekről, páncélokról. Küldjük magunkat küldetésbe. Minden akció előtt kapunk eligazítást. Mit, hogy és miért kell csinálni, mennyi az a minimum, amit mindenképpen el kell végezni. Az különösen tetszett, hogy nagyon változatosak a küldetések. Mindenkit meg kell ölni, bázist felderíteni, elpusztítani, konvojt megsemmisíteni, visszafordítani, megvédeni. Vannak olyan akciók, amiket árulás vagy hiba miatt lefűjnek. Néha meg kell keresni valamit vagy megjavítani egy berozsdásodott társunkat. Persze a legtöbb akciónak azért az ílése. Mielőtt azonban végleg belemerülünk a gyilkolásba, jöjjen az irányítás. Sajnos háromkezesre sikerült, legalábbis hatékony harchoz minimum három összehangolt kézre van szükség. Az S billentyű körül elhelyezkedő gombokkal tudjuk irányítani magunkat.

A Z és C billentyűkkel oldalazhatunk, többi a négy égtáj. A numerikus pad gombjaival a fejünket mozgathatjuk. Ez nagyon jó és hasznos is, főleg dimbes-dombos terepen, de ehhez kell a harmadik kéz. Ja, hogy ez még csak kettő – de azt

még nem mondtam, hogy akció közben löni az egérrel kell. Egyik gombbal befogjuk az ellenséget, a másik gombbal lövünk. Fegyvert váltani egérrel is lehet, de érdemesebb a számmokkal, mert gyorsabb.

A képernyő alján van három monitor, mindegyik többfunkciós. A baloldali a többieknek tudunk utasítást adni, ezt vagy F billentyűvel, vagy a mouse-zal a páncélra kattintva tehetjük meg. A középső monitor vagy térkép vagy hátsó kamera állás. Térkép módban különféle jeleket tudunk rávézni. Olyanokat, mint találkozási pontok, fegyverek lőtávolságának jelölése stb. A mouse-zal a térkép egy pontjára kattintva kirakhatunk egy tájékoztatósi pontot (lila háromszöggel jelöli, mellette a tőle mért távolságot jelzi méterben), ez nagyon jó, mert mindig látszik, így nem tévedünk el. A jobb oldali monitor vagy oldalképet mutat vagy információt sérüléseinkről, pajzsunk energiaszállalékáról, fegyvereink állapotáról, de van egy harmadik állása is, ilyenkor az ASF cuccokat tudjuk kezelni.

Alsó menüsor kivéve, nézzük a felsőt. Legfelül az irányító jelzi a tájolópontot. Elég gyakran éjszakai bevetés, amit egy kis esővel tesznek még zavarosabbá, ezért rosszabb látás érdekében bekapcsolhatjuk az infraszemüveget. Csupán annyi a változás, hogy mindent sárgában látunk. Az infrakezelő mellett megtaláljuk a zoom kezelőjét. Amíg ki nem próbáltam, addig hittem el, hogy milyen hasznos. A felsorolásból talán csak a Jump Jet maradt ki, amit érdemesebb space-el kezelni, ügyis kézre esik.

Nagy előnye a játéknak, hogy választhatunk custom küldetéseket is. Beiktathatunk cheateket, amikkel végsohig megkönnyíthetjük a játékot, ráadásul az összes fegyvert és ASF felszerelést használhatjuk.

Tipppek és trükkök

– Harci vértjeink jó megválasztása nagyon fontos. Sokszor érdemesebb gyors páncélt választani, mint erősét. Hiába van az ellenségnek Heavy Suitja és erős fegyvere, ha gyorsabak vagyunk. Például az egyik konvojos küldetésben nem érdemes hátsó védőkkel párbajozni, gyorsan elé kell vágni a menetnek, és támadni aknával vagy bárhogya.

– Nem szabad egyszerre sok lassú fegyvert vinni, mert mire feltöltődik, addigra kilyuggatják irhánkat, arról nem is beszélve, hogy addig ellenség pajzsa is töltődik.

– Több olyan küldetés is van, ahol keresni kell valakit, valamit – adott körzetben. Ez elég könnyű feladat, de ha nem találjuk őket, érdemes szétszóródni – persze miután az ellenség nagy részét szétvertük.

– Felderítő küldetésekben nagyon hasznos...

– Nem mindig érdemes szemből (az útról) támadni a védett területeket, mert a védőtornyokat általában az út mellé telepítik.

– Főntől könnyebb lefelé támadni, mint fordítva.

– Legvégül! Az O és H gombbal játék közben konfigurálhatunk ezt-azt.

Nagyon jót szórakoztam a játékkal az igazán valóságos küldetések során. (Ha szétlőtték a mechanikánkat, egymás után romlanak el a fegyverek, zörög kattog az egész, a kép meg vibrál, mintha túlmelegedett volna a monitor). Izgalmas lett a kerettörténet, jók a küldetések, nagyon összehangolt az



egész. Még az installálás is rendkívül kultúráltra sikerült – szerencsére DOS-os. Igaz, hogy 100 MByte a teljes install, de érdemes selejtezni a vinyón, mert kis installal P100-on is rengeteget tölt küldetés előtt. Ja, és küldetés közben a PrintScreenre automatikusan .PC(-)X képet lop.

Júpi



AKCIÓ/KALAND

GAME-PORT

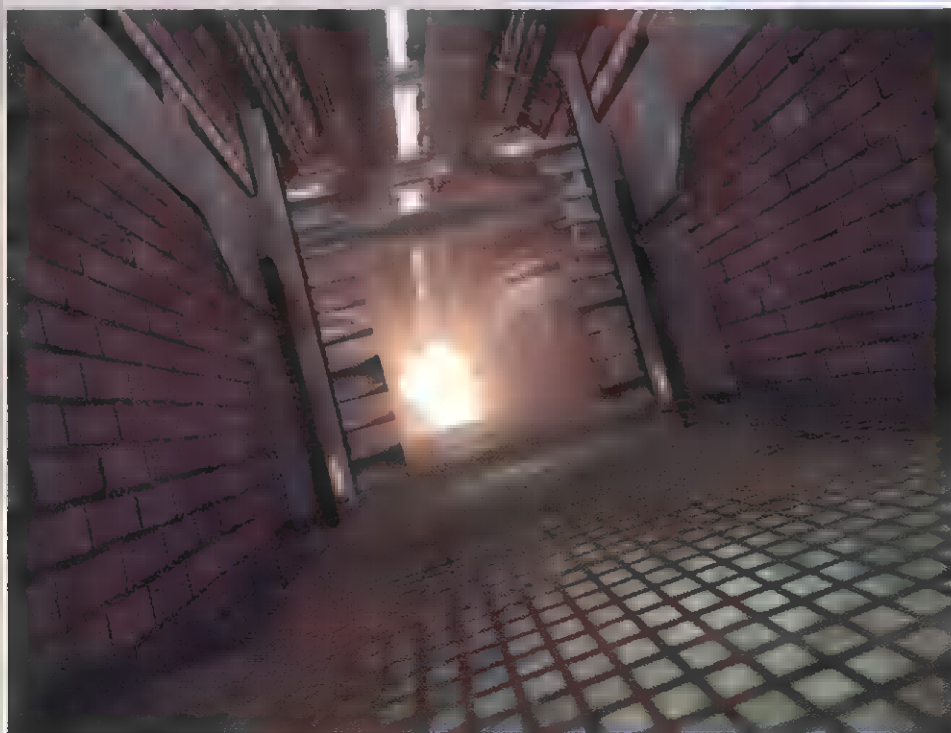
ZAK VISSZATÉR ÉS JOBB MINT VALAHÁ! MÁLA A XATRIX FEGYELMEZETT CSAPATÁNAK, TALÁN EZ LESZ KI ELSŐ OLYAN FOLYTATÁS, AMI A MEGHATÁROZOTT IDŐBEN KÉSZ LESZ, AZAZ A VÉGLEGES VERZIÓ NAPVILÁGOT LÁT MÁRCIUSBAN. ADDIG IS EGY PICIT A JÁTÉK HÁTTERÉT FESZEGETJÜK...

AXatrix cég a Cyberia című akció/kalandjátékával tört be a piacra. Azóta Zak, a renegát computer-kalóz már komoly elismerést szerzett a játékosok körében. Most a Xatrix legfőbb célja, hogy még egy kicsit növelje Zak népszerűségét a Cyberia2 megjelenésével. A Cyberia2, mi tagadás, folytatás, de nehogy azt higgyük, hogy csak egy Cyberia klón egy új történettel. A második rész nemcsak az előző rész technikai megoldásaival készült, hanem bemutat két újabbat is, ami valószínűleg szilárd mérföldkő lesz a játékkészítés menetében. Ezenfelül a Cyberia2 rekord idő alatt készült el. A terv az volt, hogy tavaly karácsonyig megjelenik, alig egy évvel az első rész után. A legtöbb nagy játékirodó cég, amely folytatást készít (Wing Commander IV, 11th Hour) általában egy évvel van lemaradva a határidőtől – a hasonló stílusú játékok, mint a Wetlands és az Alien Odyssey csak most jelentek meg. A Xatrix abban reménykedik, hogy mindig egy lépéssel az első rész előtt fog járni és nem esik a másolás megvalósító kátyújába. A Cyberia, amiből eddig 200000 da-

CYBERIA Resurrection



A Cyberia 2-ben a játékos a város utcáin járhat, ahol a repülő motoros járművek és a futurisztikus épületek láthatók.



A Cyberia 2-ben a játékos a város utcáin járhat, ahol a repülő motoros járművek és a futurisztikus épületek láthatók.

rabot adtak el és ezzel még nincs vége, meglehetősen gyorsan, közel tíz hónap alatt készült – ami a fergeteges animációs technikát látva nem semmi (ha nem elégednél meg a képekkel, a CD-X februári számán találsz egy természetes animációt)!

A Cyberia2-ben Zaknak – hibernációs álomból ébredve (ezt mintha már láttuk volna valahol?!) – ki kell derítenie, mit történt vele, és hogy maradt-e a Cyberia létesítménynek működőképes része. Bár a játék hasonlít az első részre, sokkal kidolgozottabb. Ezt bizonyítja, hogy egy gigabyte-nyi adat lett elosztva két CD-n. Ezenkívül kiegészül egy csomó újítással is. Az egyik ilyen, hogy el tudunk pusztítani bármit a környezetünkben (na jó, a kilöhető objektumok száma természetesen véges). Ha megcélzunk egy előttünk repülő motoros jár-



A Cyberia 2-ben a játékos a város utcáin járhat, ahol a repülő motoros járművek és a futurisztikus épületek láthatók.

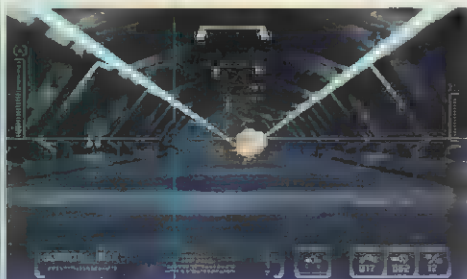
ERIA2 reaction



Az új típus, mely a korábbi egyházi korszakot is felváltja a technológiában.

őrt és nem őt találjuk el, hanem mondjuk a mögötte lévő benzintartályt, az hatalmas robbanással fog eltűnni. Az előző rész egyik nagy hibája az volt, hogy mindig ugyanott jelentek meg az ellenségek, így könnyű volt végezni a küldetéssel. Ez most megszűnt! Hála a Xatrix programozóinak, soha nem fogunk megenni egy-egy pályát, hiszen minden egyes próbálkozás alkalmával az összes ellenség máshonnan fog előkerülni. Egy új felvevő módszert is alkalmaztak, amivel hősünk mozgása sokkal folyamatosabb és életszerűbb lesz. Sőt, nemcsak szebb, de nagyobb is: néhol ■ kép egyharmadát is betölti!

Hogyan csinálták mindezt szoros tíz hónap leforgása alatt? „Magic!” – válaszolja kurtán Derek McLeish, ■ Los Angeles-i Xatrix cég igazgatója és társtulajdonosa. De azért bevallja bizalmasan, hogy még nem játszották



Az új típus, mely a korábbi egyházi korszakot is felváltja a technológiában.



Az új típus, mely a korábbi egyházi korszakot is felváltja a technológiában.

ki minden adujukat. Neveléses, de igaz, hogy a Xatrix legnagyobb előnye a kis létszáma! Az eredeti csapat, amely ■ első Cyberiát készítette, kilenc főből állt, ez ■ szám mostanra 22-re gyarapodott (tessék csak megnézni a Wing Commander IV stáblistáját – két oldal apró betűkkel). De még így is csak kis halak a játékirás pocolyájában az igazi nagy cápákhoz képest, mint például ■ Electronic Arts, a Spectrum HoloByte vagy ■ Sierra On-line. A nagy programozó cégeknél több tucat játékot írnak egyszerre, ami igen csak megosztja a cég lehetőségeit. Így lehetséges, hogy egyik-másik játék nem lesz annyira szuper és kidolgozott, ezenkívül pedig akaratlanul is harcolni kezdenek egymás ellen a különböző csoportok a cég fejeleinek elismeréséért, ami elég sok bonyodalmat okozhat. „Cégünk legfőképpen arra koncentrál, hogy EGY nagyon jó játékot dobjon piacra, tehát a kicsiségnek is vannak előnyei” – mondta McLeish, ■ ő szavának pedig nyugodt szívvel hihetünk. Azelőtt, hogy a Xatrixet létrehozta, olyan nagy cégeknél dolgozott, mint a Gillette, Atari és ■ Panavison és ott sem mint takarító vagy portás. Sőt olyan helyeken is megfordult igazgatóként, mint ■ Velocity, aminek a Spectre sorozatot köszönhetjük.

Na de, visszatérve a játékhoz, kaptunk egy Cyberia2 demót. Igaz, ez is csak 5 percnyi akciót tartalmaz, mégis azonnal magával ragadott ■ proggi hangulata. Sajnos a demo még tartalmazza azt a hibát, amiért nem tudtam a saját gépemem elindítani már az első részt sem: kizárólag SoundBlastert támogat – ■ végleges verzió több hangkártyát ismer. A Cyberia2 mindazt nyújtja, amit ■ készítői ígértek. Az ellenfelek tényleg máshol jelennek meg – bár nem nagy eltéréssel. Az animáció fenomenális, tartok tőle, hogy nem PC-n tervezték, hanem SGI-n. A játék végigviteléhez a különféle akciójeleneteknél („szokásos” lövöldözés és szembejövő űrhajókra, motorosokra, ágyúkra, kőválygás a támaszponton, közben kézfegyverrel kicsinálni a felbukkanó öröket stb.) egy kis gondolkodás (logikai játékok) is szükségeltetik. Bizakodva nézek a jövőbe. Reméljük betartják a szavukat, és mire ez az írás megjelenik, már javában játszunk a végleges verzióval!

El Capo & Zong
(táraslapunk, a PC Entertainment nyomán)

KÁRTYAJÁTÉK

GAME-PORT

EVÁLY NOVEMBERBEN ÍRTAM A *Clay's Home* sorozat egyik nyolcvanötödik részéről, a *Clay's Home* című játékáról. Azóta vártam a folytatást, a *Clay's Home* **Games**-t, amire én is vártam. A folytatásról írtam már az előző részben, de most már meg kellene írnem, hogy milyen a folytatás. A folytatásról írtam már az előző részben, de most már meg kellene írnem, hogy milyen a folytatás.

KLASSZIKUS

HOYLE - CLAY

...és az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.

...és az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.

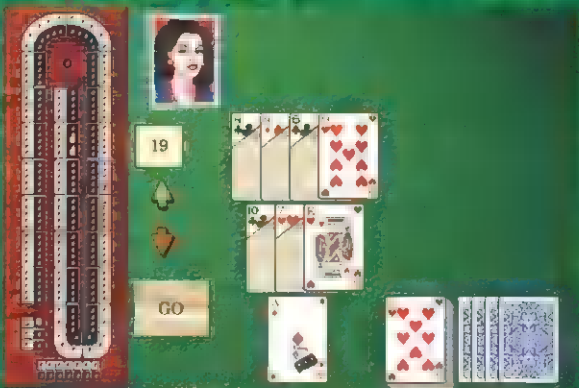
Ni a választék? ...és az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.



CONTROL, OPTIONS, SCORE, RULES, ROOM, QUIT

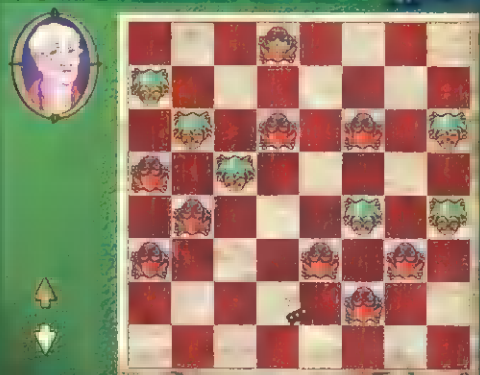
Nehéz a Hearts játék (Business) játszani ellen

A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.



CONTROL, OPTIONS, SCORE, RULES, ROOM, QUIT

Egy játékos, de négy játékos a Clays?



CONTROL, OPTIONS, SCORE, RULES, ROOM, QUIT

...és az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.

...és az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.

...és az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.

...és az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10. A játékban a trollok lapot érkeztetve a borítást akkor is lehet a 10 lapot érkeztetve a borítást. Ha trollok az a cél, hogy a 10 lapot a nem trollok lapot érkeztetve legyen mint 10.

weg te nemen
minder
non ap
elejen

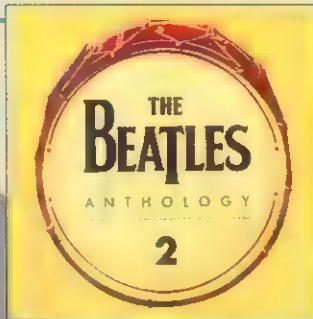
PC-X
MAGAZIN





MUSIC CITY**PREMIER****MUSIC****CITY****DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI****THE BEATLES - ANTHOLOGY 2 (EMI-QUINT)**

Eszméletlen világsiker, tömegnyomor, sorbaállás jellemzi azokat a helyeket, ahol az Anthology 1 megjelent. Az antológia második része is hasonlóan kirobbanó sikerre számíthat, ugyanis nem mindennapi felvételek hallhatóak rajta. Soha még nem jelent alkotások mellett (Real Love) régi Beatles dalok rögzített, de annak idején a szalagtarba dobott verziói szerepelnek nagy számban. Olyan dalok, mint a Help!, Yesterday, Taxman, Eleanor Rigby (csak vonós verzió!), Strawberry Fields Forever, I'm The Walrus, You've Got To Hide Your Love Away...

**ELTON JOHN - LOVE SONGS (POLYGRAM)**

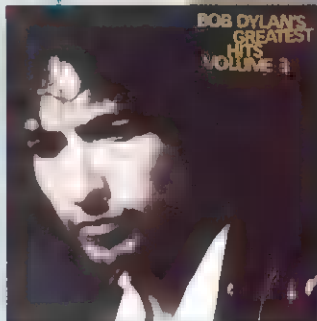
Nem teljesen friss, de nagy meglepetést okozó album. Ennek oka leginkább az, hogy még a kiadó számára is váratlanul nagy siker lett – video kiadvány formájában is kapható. Mi lehet a titka? Először is a szép szerelmesdalok, amelyeket Elton John 25 éves pályafutásából válogattak össze erre albumra. Másodszor pedig talán az, hogy a magyar nép talán sokkal romantikusabb, mint ahogy azt elhitteti magáról. Pedig egy szép lírai dal, egy kellemes románc, egy szerelmes tekintet mindennél többet ér.

**DEEP PURPLE - PURPENDICULAR MAMI**

Nagy-nagy várakozással helyeztem CD lejátszóba a Deep Purple új albumát, ugyanis zenéjük nagyban befolyásolta gyermekkori fejlődésemet. Amellett, hogy Ian Gillan csodás énekhangja most is megfogott, valahogy az album már nem ugyanazt a Deep Purple-t tartalmazza, amelyet én 10-20 évvel ezelőtt annyira kedveltem. Pedig korrekt hard-rock lemezről van szó, csak nagyon hiányzik Ritchie Blackmore, Jon Lord pedig túl keveset használja a Hammondot. Egyébként nem rossz, amolyan Ian Gillan Band stílusú Deep Purple lemez.

**BOB DYLAN'S GREATEST HITS VOLUME 1 (SONY MUSIC)**

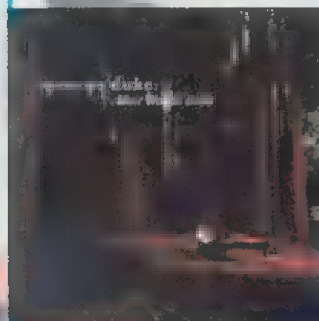
Az emberiség történelmében mindig voltak hősök. Ez manapság is így van, hiszen Bob Dylan is nyugodtan besorolható ebbe a kategóriába, azok közé, akik művészetükkel oly sok amerikai fiatal életét befolyásolták. Ez a lemeze két szempontból is érdekes: egyrészt még soha ki nem adott felvételek is szerepelnek rajta, másrészt pedig úgynevezett CD-Plus formátumú. Ez utóbbi azt jelenti, hogy számítógépes track is található rajta, amely egyéb érdekességeket is tartalmaz a művészről, aki már életében halhatatlan lett.

**GENE - TO SEE THE LIGHTS (POLYGRAM)**

Hűséges olvasóim talán még emlékeznek rá, hogy réges-régen egyszer már írtam a Gene zenekarról. Már akkor is feltűnt, hogy röppant tehetséges társulatról van szó. Az akkori problémám ma is megvan, ez a stílus, de erről nem ők tehetnek. Az új brit rockzene még nem nagyon tudott gyökeret verni Magyarországon, pedig a brit szigeteket előzőnlőtték az ilyen stílust játszó zenekarok, gondoljunk csak a Blurra, Portisheadre és az Oasisra. Csak remélni tudom, hogy ez a irányzat felváltja majd szépen lassan a ma uralkodó lábdob alapú zenei világot.

**BEL CANTO - MAGIC BOY (WARNER)**

Tromsoe. Tudja valaki, hogy ez a város a világ mely szegletében található? Szerintem nem túl sokan sejtetik. Elárulom: az észak sarkkörön túl, Norvégiában. Ez az a hely, ahol a Bel Canto megalakult. Lemezüikön igen érdekes zene hallható, olyan amely ázsiai, indiai hangzásokat ötvöz dance ritmusokkal, illetve afrikai vagy közel-keleti kézi dobok ütemével. A legérdekesebb az egész dologban, hogy mind ez norvégok követték el, a sarkkörön túlról.

**GEORGE DUKE - MUIR WOODS SUITE (WARNER)**

A Jazz egy csodálatos műfaj. Nagyon széles korlátok között mozog, invenciózus zeneszerzést, briliáns előadásmódot tesz lehetővé, és megpróbálja elkerülni a sablonokat. Ez a lemez jól példázza előbbi kijelentéseimet, ugyanis a virtuóz zongorista, George Duke fiatal korának legszebb emlékeit elevenítette fel, amikor kedvenc helyéről szvitet komponált. Társai az emlékezésben Stanley Clarke, Chester Thompson, Paulinho Da Costa és a Lille-i L'Orchestre National voltak. Igazi jazz gyöngyszem!

LONDONBEAT - BEST! THE SINGLES (BMG)

A Music City mostani kiadásában már volt szó bölcösringatásról. Nos, Londonbeat is ott volt, mikor egy stílus napvilágot látott, ugyanis a UK-dance megszületése körül bábáskodott úgy 6-8 éve. Mára ez stílus minden mennyiségben és mindenütt (vízcsap, könyök stb.) megtalálható, aminek én is örülök, hiszen felüdülést jelent a lábdob alapú zajkeltés világuralmában. Egy a lényeg: a Londonbeat kellemes dance zenéje, ismert, régi slágerei még sokakat foglalkoztatnak táncolásra, bulizásra kényszeríteni.



OASIS - (WHAT'S THE STORY) MORNING

GLORY? (SONY MUSIC)

Wow! A brit rock egyre magasabbra szárnyal. Egyre újabb és újabb albumokat (és egyre kiválóbbakat) készítenek a brit zenekarok. Az Oasis úgy néz ki, magasra állította a mércét. Új lemezők ugyanis CD-tartó állványom olyan szekciójába kerültek, ahol a sűrű meghallgatásra ítélt zenei remekművek szerepelnek.

Miért is olyan jó ez a lemez? Azért, mert mindent elsőprő lendületű, pozitív energiákkal teli, igazi dögös rock'n'roll, amely (ahogy írni szoktam) méltó képviselője az egyetemes brit rockzenének. Magyarán: nagyon jól!



THIN LIZZY - WILD ONE (POLYGRAM)

Sajnos, amióta fel-találták a rockzenét, azóta mindig vannak híres zenészek, akikre emlékeznünk kell. Ennek a lemezeknek is egy ilyen szomorú eset az aktualitása, ugyanis Phil Lynott, a Thin Lizzy basszusgitárosa-énekesje idestova tíz éve nincs már közöttünk. Ez a nem túl vidám évforduló ihlette a Mercury kiadót arra, hogy a rockzene bölcsőjét ringató zenekarnak is legyen egy igazi, digitálisan feljavított válogatásalbuma. Nagy slágereik közül néhány, amely megtalálható a CD-n: Chinatown, The Boys Are Back In Town, Waiting For An Alibi, Whisky In The Jar...



MTV FRESH (EMI-QUINT)

A lemezkiadás karácsonyt követő téli álmában sok-sok válogatás lát napvilágot. Ennek az oka, hogy a nagy durranások még nem készültek el, a családok még csak most ocsúdnak karácsony pénzügyi rohamának sokkjából. Vannak persze jó válogatások is, mint a Fresh.

Ugyanis amióta hazánkban csak komplikáltan fogható az MTV Europe, az ott látható yuppie, új-brit-rock, ill. alternatív-rock stílus sem zenében, sem képből nem érkezik el hozzánk.

Most itt az alkalom, hogy a Blur, Therapy?, Oasis, Radiohead, Bates, Selig, Whale stb. segítségével újra egy kicsit MTV nézőnek érezzük magunkat.



EGYÉB ÉRDEKESSEGEK GYU BÁCSI LEMEZJÁTSZÓJÁBAN

Kispál és a Borz - Űl (PolyGram)

Mit is mondjak még erről a jó Kis pécsi, alternatív zenekarról, amelynek legfőbb ismérve, hogy előnyükre használták fel hiányos zenei tudásukat? Új lemezők is rop-pant érdekes. Pont olyannyira, mint az előzőek voltak.

Seven Mary Three - American Standard (Warner)

A Grunge zene az új brit rock amerikai megfelelője. A jó öreg rock'n'roll nyomdokaiból kiindulva rázták le a rockzenére tapadt szennyet, és új megvilágításba helyezték a gitár-ritmusgitár-basszus-dob formációt. Nos, a Seven Mary Three egy ilyen grunge zenekar.

A Walk In The Clouds (BMG)

Pár lépés a mennyország címmel nálunk is vetítették ezt az édes-bús latin-romantikus filmet, amelynek kísérőzenéje található a CD-n. Csúcspontja a Mariachi Serenade. Én hallottam élőben: csodaszép!

The Sound Of Hollywood (PolyGram)

Mega-klasszikus hollywoodi filmzenéket gyűjtöttek össze az albumra. Olyanokat, mint: Jurassic Park, King Kong, Csillagok Háborúja, E.T., Elfújta a szél stb. Ajánlott azoknak, akik imádják a hollywoodi filmzenéket.

Abba - Oro - Grandes Exitos (PolyGram)

Bizony, bizony, kedves olvasóim, az Abba Gold című aranylemeze spanyol verzióban is megjelent, amelyen a zenekar halhatatlan slágereit spanyolul éneke! Az én szívem meg örömködik...

JÁTÉK

BMG játék

Nemrég jelent meg Ákos fantasztikus koncertlemeze. Mikor készült a felvétel?

EMI-Quint játék

Tina Turner új lemeze mostanság jelenik meg. Melyik James Bond film dalát énekelte nemrégiben?

Warner játék

1. Tracey Chapman nemskára hazánkban koncertezik. Pontosan mikor?
2. Mr. Big új lemeze is mostanság várható. Mi volt eddigi két világszlágeriké címe? (egy is elég!)

A nyerevények kezelték, illetve maxi CD-k!

AMANDA MARSHALL - AMANDA MARSHALL

(SONY MUSIC)

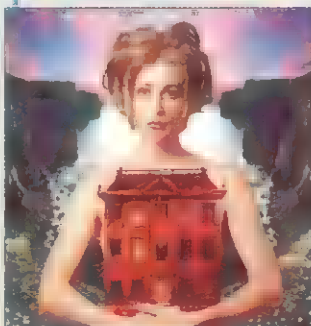
Hatalmas, bongyor haj, hatalmas bluesos hang jellemzi Amanda Marshallt – éppen az ő debütáló korongja fog CD-játszómban. A kanadai énekesnő istenáldotta tehetség: a szaksajtó egyenesen a 90-es évek Janis Joplinjának titulálja, nem is érdemtelenül. Lemezével mégis van egy apró problémám: fantasztikus blues hangja nincs eléggé kihasználva, a dalok nem teszik igazán próbára briliáns képességeit, amelyek ugyan néha-néha megcsillannak, de csak rövid időre. Azért felfedezője, az ismert gitáros, Jeff Healey igazán büszke lehet Amandára.



MAX SHARAM - A MILLION YEAR GIRL

(WARNER)

Eklektikus? Erőteljes? Figyelemfelkeltő? Bizony az! Max Sharam, akinek első lemezt van szerencsém kezemben tartani, elég érdekes egyéniség. Először is, mert ausztrál, másodsor pedig, mert kapcsolódik a világegyetem szívveréséhez. Ez a dolog talán furcsán hangzik elsőre, de érthetővé válik megnézve a lemezbőrítőt, amelyen látszik, hogy Max szívén viseli a világ sorát. Engem egyébként már csak egy dolog izgat: vajon mi lehet a ház mögött? Jó lenne megtudni...



VOICE OF THE BEEHIVE - SEX & MISERY

(WARNER)

Ha valaki szeret borzasztó szexis lányokat nézegetni, a lemez borítóját semmi pénzért ne hagyja ki. Aki szeret szexis hangokat hallgatni, az gyorsan csúsztassa ezt a lemezt lejátszójába, ugyanis érdekes hanglényben lesz része. A hírek szerint ez a társulat élőben is elég jó, olyannyira, hogy minden idő leg-szexisebb koncertezőinek tartja őket a szakma, ami pedig nem semmi! Csak annyit említenék meg róluk: kellemes, szexis, borzongató, vibráló és színes zene. A lányok pedig...



FILM AJÁNLAT

PREMIER

ÍGY KÉSZÜLT: TOY STORY

KEDVES MOZIRAJONGÓK... AZAZ KÓDEREK... NO MEG COMPUTER-JÁTEKOSOK... ILLETVE SOFTWARE FOGYASZTÓK... VAGYIS ANIMÁCIÓK SZERELMESEI! VAN ITT NEKTEK VALAMI, AMITŐL ÉGNEK MERED ■ HAJATOK: A JÁTÉKHÁBORÚRÓL, ANGOLUL A TOY STORYRÓL LESZ SZÓ.

A történet szerint a két főhős, Woody (felhúzható dumagép, cowboy rongybaba) és Buzz (igazi „zűr-lény” csillagharcos) rivális játékok Andy gyerekszobájában. Buzz Lightyear megjelenésével egy csapásra felfordul a gyerekszoba rendje, elhódítja ■ többi cimborát, kisajátítja Andyt, és személyiségavarából kifolyólag igyekszik megmenteni az univerzumot. Aztán egyszer kikerülnek a „zárt osztályról” a hús-vér nagyvilágba, ahol elkezdődik az igazi kalamajka.

A Walt Disney Pictures animátorai és ■ Pixar számítógépes stúdió profi programozói közreműködésének az eredménye ■ ■ „egész estés”, 77 perces animációs film, amelyben egy szemernyi „igazi” kamerafelvétel sincs, minden egyes képkocka renderelt. A Disney Stúdiót mindenki ismeri, csak úgy ömleszt magából a szebbnél szebb rajzfilmeket. Eddig is használtak számítógépet az animációk elkészítésének megkönnyítésére, de hogy mindent számítógéppel generáljanak, arra eddig még nem volt példa. A Pixar cég CAPS (Computer Animated Production System) nevű programja itt és most debütált egy teljesen új céllal: mindent művi úton létrehozni ■ RenderMan nevezetű Oscar-díjas programmal. Azon túl, hogy a karakterek, hátterek számítógéppel készüljenek el, az a különleges feladat is felmerült, hogy olyan felületet kellett kialakítani a kezeléséhez, melyet az „analóg” gondolkodású Disney animátorok is megértenek és kezelni tudnak. A végeredmény az ■ 110.064 képkocka, amit a moziban levetítenek nekünk, halandóknak.

A feladat meglehetősen bonyolult, egy emberre kivetítve 10 évig tartana csak a modellek elkészítése! A 400 modell közül 76 karaktermodell, s némelyiket akár 50.000 soros modellprogram ■ „alakít”, mint például a fészereplőt, Woodyt. Neki „csak” 712 animációs változója van, ebből 212 arcát, mimikáját írja le, és 15 árnyékféleség, valamint 26 különböző textúra segít az élethűség kialakításában. A Pixarnál százötven Sun SPARC-station napi 24 órán keresztül számolt. Összesen 800.000 óra gépidőt használtak fel, egy képkocka leghosszabb kiszámolási ideje 14,3 óra volt, ■ legrövidebb pedig 5 másodperc, az átlag 1,23 óra. A teljes kész filmkockák 500 Gigabyte háttértárolót igényeltek, ■ eltárolásra került információ pedig 2 Terabyte-rarüg (2048 Gigabyte...), lementve 1200 CD-ROM-on fért el, a teljes átáramlott adatmennyiség pedig – nem vicc – 34 Terabyte-ot tett ki!!!

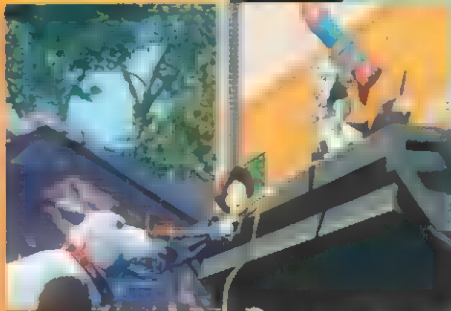
„A komputergrafika újdonságai számomra azért olyan izgalmasak, mert fényt vetítenek a jövőbeni, még tágabb lehetőségekre. Ez egy vadonatúj médium, és üttörőnek lenni csodálatos érzés” – nyilatkozta Ralph Guggenheim producer. A film se semmi, tükön ülve várjuk, hogy megpillanthassuk, eddig sajnos csak részleteket láthattunk. Bővebb információért ugorj el ■ WWW.TOYSTORY.COM Internet címre, ahol képeket, .WAV hangokat is találsz.



Alakuló gipsz-Pittbull – a türelmes fiatalember a főbb pontokat digitalizálja



„Vágóasztalra” kerülnek ■ renderelt képkockák: ■ végeredmény 77 perces rajzfilm



Akciójeleket a párkányon Sylvester ■ dublőrei nélkül



Mi ■ történik kamerasan valami, Woodyból olvadt műanyag-objekt ■



Így ■ a ■ munkasztalon, a ■ Stu... illetve dehogyan, ■ Pixar saját ■ animációs tervezőjében



Majdnem végleges kutyuli. ■ film ■ az ILM valószínűleg ■ technikáját alkalmazzák, inkább rajzfilmet készítettek



Főhősünk, Woody barátokozik ellenségével – ■ legjobb haverjával – Buzz Lightyearrel.

Newlocal és Mr. Chaos

FILM AJÁNLAT

FILM AJÁNLAT

PREMIER

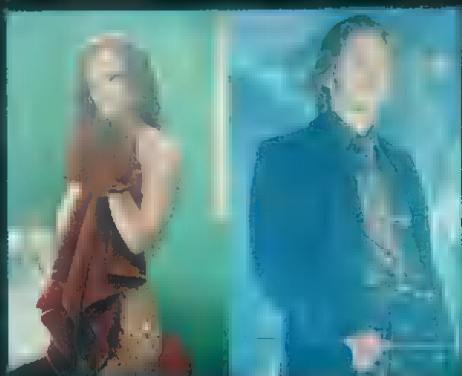


Szemtől szemben (Heat)

Rendező: Michael Mann, InterCom, április

Szuper! Robert de Niro és Al Pacino egy filmben, még hozzá egymás ellen! Neil McCauley (de Niro) hivatása: bűnöző. Csak ehhez ért. Nincs felesége, családja, nincs senkije a világon, barátai is csak a bűntársai, mert ebben a szakmában számolni kell azzal, hogy „annak, aki balhékból akar megélni, semmi olyan nem lehet az életében, amit ne tudna azonnal hátrahagyni, ha a kopók feltűnnek a sarkon.” Társai közül az egyiknek a balhé az élete, a másik Las Vegasban szórja el azt a pénzt, amit összerabol. Különböző sorok, célok, életek futnak össze ebben a bandában. Egy dolog azonban mindannyiukban meg-egyezik: a pénz érdekében szinte bármire képesek – egy szóval profik.

McCauley és bandája kirabolnak egy fegyveresekkel biztosított furgont. Ez mind nagyon „idilli”, viszont mindenkinek vannak ellenségei – jelen esetben a rendőrség, ahol az ügyvel Vincent Hannat (Pacino) bízzák meg, aki dermesztően hidegvérű és a munka megszállottja...



A halál napja (Strange Days)

Rendező: Kathryn Bigelow, UIP-Duna Film, április 25

James, „The Terminator” Cameron szerint egy lépés és itt van 2000. A világban új média tűnik fel. Voltál már bedrótözva? Szűz vagy? Ez nem TV! A szinapszisok információáradata minidisc-re mentve. Egy kis darab mások életének boldog vagy szörnyű perceiből. Nem csak látod és hallod, érzed is amit a másik. VELED történik. Óriási lehetőségek nyílnak meg, ha rákapszol magad. Betörhetsz, gyilkolhatsz, s közben az adrenalin szerteárad ereidben. Igaz, illegális a használata, de az élmény mindenért kárpót. A fekete piacon megkaphatsz mindent, amit csak akarsz. Aki szállítja az „élményt” lemezen, olyan, mintha a gyónatód lenne, vagy a pszichiátered. Általa csatlakozol a felkelő I/O portjához. Ő a Mágus, s elég csak rá gondolnod, hogy mit akarsz – máris a TIÉD. Akarod? Mindezt honnan tudom ilyen jól? Nos, én – Nero (Ralph „Quizshow” Fiennes) – is Mágus vagyok. Bár az életem nem olyan szép, mint azt sokan hiszik. A nőm – Faith (Juliette „Natural Born” Lewis) –, akit szerettem, elhagyott. Valaki vadászik rám egy „élmény” miatt, ami nincs is nálam. Ráadásul egy másik lány, Lornette (Angela „Tina” Bassett) ment meg. Csak érteném, hogy ez miért velem történik meg? Talán azért, mert közeledik 2000?



Rés a pajzson (Broken Arrow)

Rendező: John Woo, InterCom, április

Deakins (John Travolta) és Hale (Christian Slater) az amerikai légierő B3-as lopakodó bombázó repülőgépének pilótái. Kettőjük kapcsolatát a pilótaszékben csakúgy, mint civilben az alárendeltség jellemzi. Deakins az idősebb, a bölcsőbb, a jobb; Hale a fiatal, zöldfülű és gyengébb. Mégis van valamiféle baráti viszony közöttük. Egy alkalommal szokványos berepülést tartanak a pilóták, de kettő igazi atomtöltetű rakétával. A felszállás után minden mindenben működik és egy nem várt pillanatban Deakins „kimutatja a foga fehérjét”. Pisztolyt szegez Hale fejének, de a fiatal pilóta időben reagál, s megpróbálja a fegyvert kicsavarítani társa kezéből. A dulakodás után Deakins katapultálja Hale-t, a rakétákat kioldja, ledobja a sivatagba. Rádióan a központnak lejelenti, hogy a gép irányíthatatlan és katapultálni fog. Jól tudja, hogy megbízói a sivatagban várják őt és a rakétákat. Megkezdődik egy államszintű zsarolás a rakétákért és az egymás közti harc a két egykori barát között...



Jane Eyre

Rendező: Franco Zeffirelli, UIP-Duna film, április

Franco Zeffirelli rendezésében ismét egy csodálatos történetet láthatunk, melyben Jane Eyre (Anna Paquin) egy nincstelen, árva kislány a főszereplő. Gonosz nagynénje nem nézi jó szemmel, hogy Jane okosabb, tehetségesebb saját gyermekeinél, ezért elküldi egy szigorú leányiskolába, ahol folyamatos megaláztatást kell elviselnie. A mostoha körülmények között mégis barátra talál, egyik gyönyörű, vörös hajú társában. A sors azonban nem kegyes, mert legkedvesebb barátja meghal. Évekkel később az ifjú Jane (Charlotte Gainsbourg) Thornfieldbe szegődik nevelőnőnek, hogy a kastély állandóan távollevő urának törvénytelen leányát – Adele-t – tanítsa. Az ódon falak titkok rejtenek. Néha fel-fel bukkan egy ismeretlen szolgálat, és időnként furcsa, vészjósló nevetés hallatszik. Amikor Rochester (William Hurt), a kastély ura hazaérkezik, a véletlen folytán furcsa kapcsolatba kerül Jane-el, s a lány szerelmes lesz belé. A idő azonban bebizonyítja, mennyire reménytelen ez az érzélem, és milyen kegyetlen titok lapul a ház mélyén...

InterCom:

Milyen szerepet játszott John Travolta a Ponyvaregényben?

UIP Dunafilm:

Küldd be Juliette Lewis másik két filmjének címét!

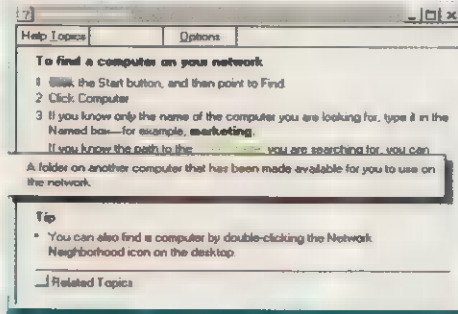
MICROSOFT

MÉLYVÍZ

KINEK NEM VOLT MÉG SZÜKSÉGE A SÜGÓRA? Egy jól megírt SUGÓ PROGRAM AKÁR AZ ADOTT ALKALMAZÁS TELJES DOKUMENTÁCIÓJÁT IS TARTALMAZHATJA, ENNEZ NYÚJT TÁMOGATÁST A WINDOWS 95 HELP FEJLESZTŐ KÉSZLET.

Windows 95 Help Authoring Kit

elő a fejlesztő által elhelyezett kulcsszavak szerint, akár több SUGÓ file-ban. A Keresés pedig a SUGÓ file-ban szereplő összes szó gyűjteménye alapján teszi lehetővé a témák felkutatását. További újdonságok, hogy a SUGÓ témák részleteit közvetlenül másolhatjuk



Néha a helphez is elkellene egy Help!

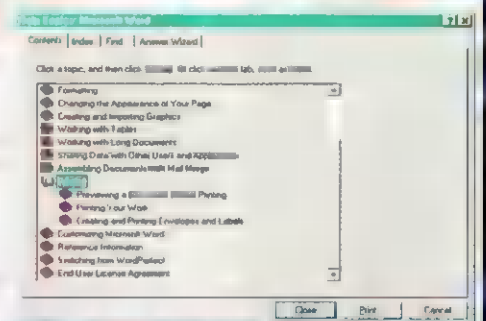
a clipboardra, további akár 255 másodlagos ablak nyitható, új nyomógombok definiálhatók, új parancsok (font, színbeállítás), több mint 20 új macró, a Training Card – oktató kártya – segítségével visszacsatolás létesíthető a program és a SUGÓ között.

A fejlesztőkészlethez tartozik egy Help Workshop, amivel létrehozható a SUGÓ project file-ja, lefordíthatók és tesztelhetők a témáfile-ok. A SHED (Segment Hypergraphics Editor), amivel a SUGÓ file-ban elhelyezett ábrák helyzet érzékeny témaválasztásai készíthetők el; valamint a dokumentáció, ami elég

részletesen tárgyalja a project fejlesztés meneteit, de például a SHED kezelését csupán két oldalon intézi el. A macrók leírását elég elszórtan és röviden tartalmazza a dokumentáció. Az online Help használata a megszokott, hol a hagyományos módon kezelhető, hol oktató kártya jellegű.

A programokat a könyvhöz csatolt CD lemez tartalmazza 1.7 Mb terjedelemben. Egy ekkora adathordozón elfért volna néhány konkrét példa forrásállománya, nem csupán hivatkozás azok megvalósítására. A SUGÓ alapelemei a téma file-ok, ezek elkészítése általában Wordben történik. Jó lenne hozzá egy sablon, mint ahogy volt az 1992-es kiadású Windows Help Authoring Template-ben.

Giraffe



Ez egy Windows 95-ös help...

int a nevéből is kiderül, ezzel a programmal a Windows 95 alkalmazásokhoz fejleszthetünk SUGÓ file-okat, felhasználható Windows NT 3.51-es vagy nagyobb verzióhoz és korlátozásokkal a Windows 3.1, illetve Windows for Workgroupshoz is.

Mi az újdonság a WinHelp 4.0-ban? Először is a bejelentkezési ablaka változott meg, ami három fület tartalmaz. A Tartalom jelzi ki a SUGÓ file hierarchikus felépítésében a különböző témák címeit. A Tárgymutató a WinHelp 3.1 Keresés ablakának újrfejlesztett változata, a felhasználó témakeresését segíti

A MICROSOFT HARDWARE-EKNEK ÁLTALÁBAN KÉT JELLEMZŐJE VAN: SOKKAL DRÁGÁBBAK, MINT A HASONLÓ TERMÉKEK, VISZONT TÖBBNYIRE A MINŐSÉGÜK IS ARÁNYBAN ÁLL AZ ÁRUKKAL. EZ A KÉT DOLG ELMONDHATÓ A MICROSOFT EASYBALLRÓL IS.

Microsoft EasyBall 2-6 éves gyerekek számára tervezett és készített trackball, vagy közkeletű nevén „hanyattgér”. Gondolom a PC-X olvasszámítógépek többsége ugyan túl van ezen a koron és ahhoz még fiatal, hogy már gyermeke legyen, de talán akad a családban olyan rokon (öcs, hűg, unokatestvér stb.), aki már érdeklődik a számítógépek iránt, de még időnként fizikai korlátokba ütközik. Azzal most nem kívánok foglalkozni, hogy a gyerekek hogyan éri fel az asztalt, a billentyűzetet, mert ismerve találékonyságukat, általában nem ez szokott a gond lenni. Mármint a gyerek gondolja, mert nekem be kellett szerezniem egy billentyűzetet a lányom részére, mert kettőnknek kevés volt egy.

Annál komolyabb gondot jelenthet, hogy a mai programok, főleg az őket érdeklő programok egérrel működnek, és ezeket a rágcsalókat nem ő kezeikhez méretezik. A Microsoft, miután maga is kiadott jó pár olyan CD-t, amelyet ennek a korosztálynak szánt (pl. Scholastic's Magic School Bus és Explorapedia sorozatok), úgy gondolta, kéne valamilyen eszköz, mert az egérrel történő hadakozás elveheti a kedvét egyeseknek. (Bár személyes tapasztalataim azt mutatják, hogy a gyerek a jó programért még az egérrel hajlandó szenvedni.)

Így született meg az EasyBall, a nagy – tíz centi átmérőjű – sárga gömb a hozzávaló kb. 6x1,5 cm-es nyomógombbal, stabil alapokra helyezve. Az EasyBall alján körbe gumi tal-



pak vannak, így az asztalra helyezve csúszkál. De kihasználva, hogy két méter hosszú „zsinóron” lóg, akár ölle is vehető. Maga a mechanika igen masszív, a játékgyártó cégek szavaival élve „törhetetlen”. Ami ugyebár azt jelenti, hogy



Nem is lehet látni, ez az EasyBall.

csak komoly erőfeszítések árán és megfelelő szak tudás birtokában tudja a csemete darabokra törni. (Magyarul, ha akarja összetörni, de magától nem fog szétesni.) Az eszköz belsejét



feltárva láthatjuk, hogy három görgő támasztja meg a golyót és két érzékelőt finom rugók nyomják a gömb szélének. A gömb két felének illesztésénél kisebb „huplik” vannak, de ezt csak a kezünk éri, a kurzor teljesen egyenletesen mozog.

Kimondottan hasznos, hogy – a megfelelő DOS-os és windowsos meghajtókat telepítve – egyszerre csatlakoztathatjuk gépünkhöz az EasyBallt és az egeret. (Nekem a Windows 3.1-es meghajtó valamiért nem akart működni, de mind DOS-ból, mind Windows 95-ből valóban egyszerre ment a két mutogató eszköz.) Így kell ki-bedugdosni az egeret és az EasyBall csatlakozót, viszont néha nem árt egy magasabb polcra rakni a játékszer, ha dolgozni is szeretnénk. Bár az is igaz, hogy vita esetén csak a szülői tekintély segíthet, mert a gyerek – némi rutinnal – gyorsabban tudja mozgatni a kurzort az általa kiválasztott irányba, mint mi az egérrel.

A dobozban az EasyBallon és meghajtólemezen kívül találunk még egy Microsoft Explorapedia: The World of Nature CD-t is, ami valóban megfelelő ösztönző lehet az eszköz elsajátítására és floppy lemezen egy Pointerland nevű kisebb programot, ami segít a kicsiknek abban, hogy megtanulják az EasyBall vagy akár az egér kezelését.

Egyedüli negatívum – a már említett Win 3.1-es problémán kívül – amit elmondhatok az EasyBallról, az az ára: boltolt függően 9-10,000 Ft-ba kerül. Így nem valószínű, hogy tömegcikké válik belőle, pedig maga az ötlet szerintem nagyon jó és a kivitelezés is profi. De ez már elriaszt(hat)ja a vevők nagy részét.

Giraffe

MENYETRENDSZERŰEN MEGÉRKEZETT A MICROSOFT SORON KÖVETKEZŐ BOOKSHELF KIADÁSA. BÁR ALAPJAIBAN NEM SOKAT VÁLTOZOTT, AZ ELŐZŐ RÉSZEK HASZNÁLÓI IS TALÁLNAK BENNE ÚJDON-SÁGOT, AKI PEDIG MÉG NEM TALÁLKOZOTT A SO-ROZATTAL, ANNAK RÖVIDEN ELMESÉLEM, MIRŐL IS VAN SZÓ.



int a ■■■ is mutatja, a program egy könyvespolc, melyen most nyolc könyv helyezkedik el. Az első ■ „The American Heritage® Dictionary of the English Language, Third Edition”, amely egy ismert értelmező szótár elektronikus kiadása. Mindazok hasznát látják, akik rendelkeznek némi angol tudással, de azért szembekerülnek ismeretlen dolgokkal, ill. szeretnék csiszolni nyelvismeretüket. A tényleg kevesek által ismert dolgok mellett olyanok is megtalálhatók benne, mint pl. minek ■■ összevonásából keletkezik az it'll. A következő könyv a „The Original Rogel's Thesaurus of English Words and Phrases”, egy tezaurusz, vagyis szinonimasztár. Angolul levelezőknek vagy publikálóknak nyújt nagy segítséget, mikor ■ kívánt szónak megadja ■ lehetséges szinonimáit. Érdekes, hogy ■ „üditőitalok” cím-szó alatt a sokféle ital felsorolásában megtalálható ■ Coca Cola, de hiányzik a Pepsi Cola. Hiába, ■ örök ellentéteket nehéz feloldani... Kívánságra a kiválasztott szót be is tudja másolni ■ clipboardra vagy ami még kedvezőbb, Wordbe, illetve Excelbe. Ekkor ■ beillesztett szinonimánk így néz ki:

tomato juice
The Original Rogel's Thesaurus of English Words and Phrases (Americanized Version) is licensed from Longman Group UK Limited. Copyright © 1994 by Longman Group UK Limited. All rights reserved.

Bár ez utóbbi lábjegyzetként szerepel, nem vigasztal ■ tudat, hogy ezt minden egyes beszúrásnál megkapom. Excelnél ez még jobb, ott ■ beillesztett szóval ugyanabba a cellába kerül. Minden tisztelem a szerzői jogé, de valahol utat kéne adni a gyakorlati használhatóságnak is...

Aki mindenféle híres emberek mondásaival szeretne villogni, annak igazán megfelelő eszköz a „The Columbia Dictionary of Quotations”, mely sok-sok idézetet tartalmaz, mindenféle témában. Az általános műveltség ismeretanyagának nagy részét The Concise Columbia Encyclopedia segítségével tehetjük magunkévá.

Az előző kiadásokhoz képest megújult a világtalasz, most a „Concise Encarta World Atlas” segíti tájékozódásunkat a világban. A szokásos tulajdonságok persze megmaradtak, vagyis ■ térképek ábrázolásán túl írott információt is kaphatunk ■ vizsgált országról, megtekinthetjük zászlaját, meghallgathatjuk himnuszát. Ez utóbbi számos esetben csak emlékeztet az eredetire, még akkor is, ha valamilyen tisztességes MIDI eszközön próbáljuk megszólaltatni.

A világ fontosabb eseményeit a „The People's Chronology” sorolja elénk, az időszámítás kezdete előtti időktől napjainkig. Persze sok minden hiányzik belőle, ami a különböző kultúrák eltérő érdeklődési köréből fakad.

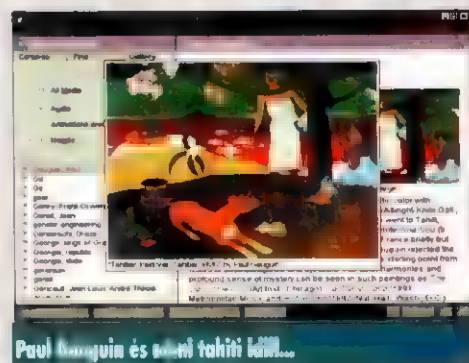
Egyszerű felsorolás formájában tárja elénk a tényeket a „The World Almanac® and Book of Facts 1996” – például

■ klasszikus zeneszerzők listájában találhatjuk meg Liszt Ferencet.

Új kötet is helyet kapott ■ polcon, ■ „Internet Directory 96”. Ebben mindenféle téma elérési helye megtalálható, Harrison Ford homepage-ének címe ugyanúgy, mint a békák kipreparálásáról szóló bemutató. Nagy előnye, hogy ■ keresés off-line módban történik, viszont ha elhatároztuk, hogy hova szeretnénk látogatni, a program automatikusan létrehozza ■ kapcsolatot. A kérdés csak az, hogy milyen gyorsan avulnak el a CD-re rögzített hivatkozások.

Összefoglalva, most sem tudok mást mondani, mint az előzőeknél: hasznos információkat hordoz, de tartalmára rányomja bélyegét ■ amerikai kultúra. Sok multimédiás anyag található benne, de kezdő angoltudással nehéz vele banni.

BigZoo



Complete Gardening

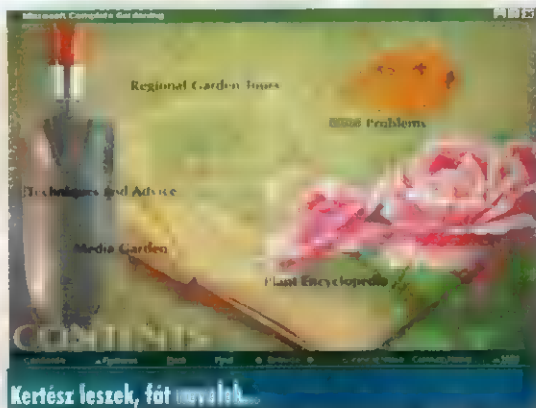
EGYES HOME TERMÉKEK CSAK BIZONYOS RÉTE-GEKNEK SZÓLNAK. A COMPLETE GARDENING TÖRTÉNETESEN A TALAJ TERMŐ RÉTEGÉT CÉLOZZA MEG. EBBŐL KÖVETKEZŐEN NAGYVÁROSBAN, FELHŐKARCOLÓKBAN NEM SOK ESÉLYE VAN.

Ellenben, ha valakinek van egy kis hétvégi telke, esetleg kertés házban lakik, annak érdemes szemügyre venni ezt a programot. Egyetlen aprócska feltétel, hogy a birtokunkban lévő területek Észak-Amerika keleti és nyugati partja között, esetleg ■ Hawaii-szigeteken kell elhelyezkednie. Ha ezt a problémát leküzdöttük, nézzünk bele, mi is kell a kertész-kedéshez arafaélé!

Először is némi növényismeretre. Miután beállítottuk a körzetet, amelyben kertészkedni szeretnénk – ez nálam szerényen Hawaii –, részletes listát kapunk az ott termeszthető növényekről. Mivel ■ rengeteg fajt foglal magában, ezért számos kritériummal lehet szűkíteni a kört. Ilyen például ■ növény virágjának színe, víz- és talaj-igénye, természetesen az időszaka és így tovább. Itt a keresés név alapján történik, de akinek gyönyörködni ■ kedve, ■ a böngészővel ezt is megteheti – így látvány alapján is kiválaszthatjuk a nekünk tetsző virágokat. Az adatbázisban szereplő minden egyes növény igényeiről igen részletes információkat kapunk.

Akármielyen gondos kertészek vagyunk, sajnos érhetik növényeinket mindenféle bajok, betegségek. Ezekről, ezek megelőzéséről és kezeléséről ■■ feledkezni meg kerü kalauzunk. A bemutatott képek segítségével magunk is diagnosztizálhatjuk a bajt, s nekiláthatunk a szakszerű elhárításnak.

Külön fejezet szól a munkánk során használható technológiákról és hasznos tanácsokról. Ez magába foglalja a



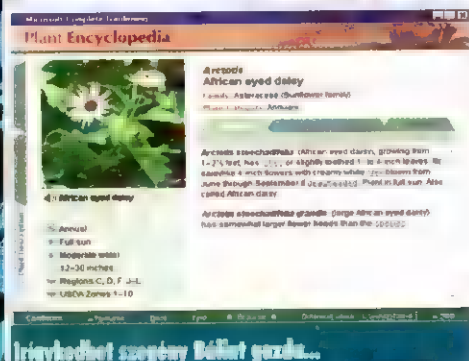
Kertész leszek, fűt...
Kertész leszek, fűt...

pázsit gondozásának trükkjeit, vagy a zöldséges-avagy konyhakert kialakításának szempontjait. A Media Garden egy multimédiás bemutató kereke, amelyben egy kert rajzán választhatjuk ki az egyes témaköröket, az ez alapján megjelenő listából pedig a megtekinteni kívánt képet, animációt vagy filmbejátszást.

Az anyag leglátványosabb része a diaporámaszerű körséta, melyet számos tájegység számos kertjében tehetünk, szakszerű idegenvezetés mellett.

A kiadvány kivitelezése izlész, a hordozott információ valószínűleg minden igényt kielégít. A kezelőfelület magában hordozza a téma jegyét, így például az egyszerű mutató kis kéziszerszám képében mutatkozik, a lapozást pedig egy katicabogárral lehet végezni. Mindezek alá kellemes jazz terít puha szőnyeget. Izig-vérig amerikai az anyag, ■ ez egyben óriási hátránya is. Szívesem megnézném ugyanezt európai viszonyokra áttelve. Addig felveszem ■ fűszoknyámat, s megyek, megkapalom ■ kókuszokat.

BigZoo



Irígykedhet szegény Balfit gazdá...

DEMOZÓNA

PRIMER

DEMOZÓNA

Az újszó írásban megfigyelhetjük, hogyan működik felépítés a szó írás 3D rendszere, hogy nemcsak a karakterek megjelenésével, de a karakterekkel is, ami az elvárás szerint kimagaslóan szép néznie is a 3D objektumok formájában? Ezt érdekelni fog azonosítani majd az elvárás, hogy így is kellene működnie a 3D objektumok megjelenésének (ezt nemcsak a karakterekkel, hanem a 3D objektumokkal is). Amikor megkérdezzük, hogy egy objektum file felépítését!

kébb legyen 32 bites az a normálvektorok adatai, mint hogy később, ha majd szükség lesz rá, a végtelenségig lehet. Egy jó tanács: a normálvektorok kezelhetőségén és az egész 3D rendszer sebességén is sokat dob, ha az egyes blokkok hosszát a 2 valósági kettőszázas egészít ki. Így, ha a program el akarja érni például a 23. poligon adatait, akkor nem kell a 23-mat a poligon-adatblokk méretével szorozni, hanem egyszerűen a blokk hosszával szorozni a megfelelő cím. Ezzel egyébként a normálvektorok is megkérülnek, amelyek a későbbiekben még jó szolgálatot látnak. A pont adatok leírásánál szó esett a pontok tartozó normálvektorokról is. Ez előzményre vezet, mert ugye egy pontnak nem lehet normálvektora, de az esetekben annak a síknak a normálvektora, amely a pontot tartalmazza, ha az objektum le lenne kerekítve. Egyes kerekítések mégis



Typic by Dan / SHOCK!

Dokumentációs rész: ide kerülhet például az objektumok pontok és poligonok száma, meg minden más egyéb, ami még az eszedbe jut (objektum neve, típusa stb.).

Pont adatok itt lehet leírni az objektum pontjainak adatait, amelyek többek között lehetnek a pont koordinátái (X,Y,Z), a pontok tartozó normálvektor koordinátái (X,Y,Z). Ez Phong, illetve Gouraud shading esetén lehet érdekes, később még lesz róla szó. Bármi más is tartalmazhat, ami a pont dokumentációjához még szükséges lehet (a pont száma, esetleg valamilyen szín adat a különböző shadingekhez).

Polygon adatok (na itt van pár dolog): a poligonok sorszáma, a poligon normálvektora, a poligon típusa, a poligon színe, esetleg a sorszáma, meg még egyéb adatok, ami most éppen nem jut az eszembe, de nem is túl fontos. Itt is érvényes az, amit már az előző cikkben leírtam, hogy nem kell minden adatot a helyével



Neuro / Fiction

hagyjuk ezt az értéket, ha a pontok tartozó poligonok normálvektorait a blokkok között egymás nem sok létezik az eredeti Phong algoritmushoz, de a gyakorlatban így is jól fog működni. Még egy fontos dolog, minden objektumnál legyenek például a poligonok sorszáma. Ez általában három vagy négy szokott lenni, de

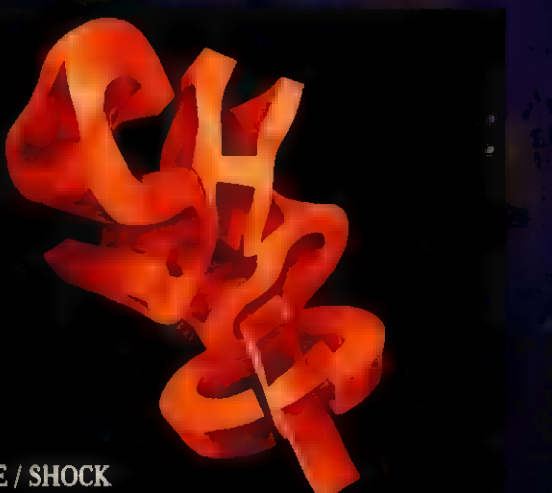
speciális esetekben elképzelhető több is. A leggyakoribb eset például, ha a poligonok három pontból áll. Ennyi pont határoz meg egy síkban, tehát ebből bármilyen síkban ráadásul a három pontból is kizárhatunk végtelenül négy pontból álló poligonok esetében nem biztos, hogy mind a négy pont egy síkban helyezkedik el. Viszont a négy pontos poligonok bizonyos esetekben gazdaságosabb lehet (például egy körbe 6 négyzetből felépíthető, viszont háromszögekből már 12-re van szükség). Ha a véleményemre van kíváncsiak, én mindenképpen a háromszöges megoldást javaslom az egyszerűsége miatt, amit nem is beszélve, hogy a 3D modellek többsége is ezt használja.

Akár több is lehet a poligonok adatai részében, a 3D objektum leírásában. Mindenképpen következzen néhány képlet.

- A 3D objektumok képletei:
- $x' = x \cdot \cos(a) - y \cdot \sin(a)$
 - $y' = y \cdot \cos(a) + x \cdot \sin(a)$
- Ennek ismeretében még nincs is más dolgom, mint megfogalmazni az objektum mind a három forgatás körül:
- $x' = x \cdot \cos(b) - z \cdot \sin(b)$
 - $z' = z \cdot \cos(b) + x \cdot \sin(b)$

- $y' = y \cdot \cos(c) - z \cdot \sin(c)$
- $z' = z \cdot \cos(c) + y \cdot \sin(c)$
- $x' = x'$
- $y' = y' \cdot \cos(a) - z' \cdot \sin(a)$
- $z' = z' \cdot \cos(a) + y' \cdot \sin(a)$

Itt most az „a” jelenti az első szöveget, „b” a bétát és a c-teljesítményen „c” a gammát. Az x, y, z a pont eredeti koordinátája, x', y', z' pedig az elforgatott. Az b, sorban az „a” szöveget azért vezettem be, mert a b, és c sorban



808STATE / SHOCK

szövegre az x'-re van szükség, viszont ez a E sorban új értéket kap, így a 1. sorban már nem az eredeti x' illen a y' értékeket. A pontok koordinátái egy 3 dimenziós derékszögű koordináta rendszerben helyezkednek el, amit az origó (0,0,0) körül forgatunk el, így az origóhoz elhelyezkedő pont koordinátái a forgatás során nem változik. Ezért az objektumok érdemes úgy felépíteni, hogy a középpont legyen az origó, tehát mindenképpen előjelű koordinátákkal kell számolnunk.

Arra nagyon vigyázz, hogy számolás közben a részvevő méretével mindig a lehető legnagyobb biztonságban tárolni lehet (32 bites), mert különben nagyon pontos lesz a számolás. Azt meg – gondolon – mindenképpen sem kell, hogy a számolásához táblázatot használj, és még véletlenül se ne használj a Pascal függvényeit. Természetesen a sin(a), cos(a), sin(b), cos(b) stb. értékek azonos a, b, c esetén azonosak, tehát elég egyszer kiszámolni őket egy forgatás alkalmával.

Kal



Törpe by Kal / Astro



Max / AstroideA

Teljesen már megvannak az alapvető geometriai képletek, akár ki is lehetne rajzolva őket. Ehhez nem kell más tenned, mint hogy az x' és y' koordinátához hozzáadod a képernyő közepének koordinátáit (gy.k.: 320x200 esetében x' -höz 160, y' -höz 100), és kiteszed a képernyőre. Így viszont még elég gyúknak nézne ki a dolog, mivel nem számoltunk a perspektívával, úgyhogy azt is megteszük:

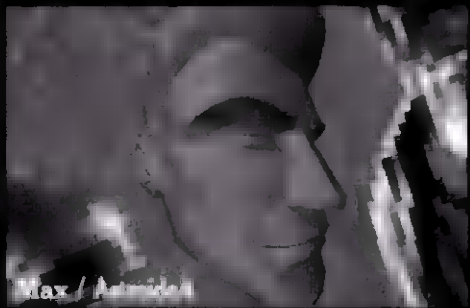
1. $x' = \text{zoom} * x' \text{ div } (t-z')$
2. $y' = \text{zoom} * y' \text{ div } (t-z')$

Itt a „zoom” egy tetszőleges érték, és értelemszerűen az objektum nagyításának mértékét határozza meg. A „t” az origó távolsága a képernyő síkjától – erre nagyon vigyázz, nehogy kisebb értéket kapj, mint a maximális z' , mert különben jöjfofa „Divide overflow” üzeneteket kaphatsz, vagy egyéb más érdekes dolgok tapasztalhatók.

A kódolás folytatását lásd a következő hónapban, a következőkben olyan eseményről tudósítunk, ahol az előzőekben nyert tudásodat kamatoztathatod.

Mentünk, láttunk, győztünk, visszamennék... A Unicorn az idén is megrendezte Kecskeméten a már hagyománnyá vált Cache-partyt, amely a magyar scene egyik legnagyobb találkozóját már évek óta. Ez alkalommal sok kellett csatlódnunk, a nagyobb (és kisebb) csapatok, valamint egyéb szervezetek érkezésünk táján már beérkeztek a terepek. Mikoron pedig helytünk a földszinti nagyterembe – a számítógépek és egyéb tartozékokat kivéve – korábban indult csapatfarsaink és barátaink a természet különböző sarkából bömbölő hangládákat ültetőit is navigáltak az elkészített asztalok felé. A lepkolás egyébként több mint fél óráig tartott, mivel minden újonnan felbukkanó ismerős üdvözlése félbeszakította a munkálatokat. Tülesve a berendezkedésen, mindenki talált magának elfoglaltságot: egyesek a még hiányos demókat dolgozták, mások pedig nekilátottak Doom-ban, Command & Conquer-ban és más, hirtelen egymás ellen játszható game-ekben összemérni tudásukat. A legnagyobb népszerűségnek a csatornákban megjelent Duke Nukem 3D örvendett.

Általában az első nap a terepfelmérés és eszmecsere volt, hiszen sokan csak ilyen alkalmakkor találkoznak az ország másik felében lakó barátaikkal, valamint más



Max / AstroideA

denki barátai, melyik csapat, mely csoporton indul és mivel. A társaságra garán nem panaszkodhattunk: a terem túlsó végében rögtön feltűnt a lepedőnyi Murmidones legy. élénk színeiben pompázó csúcsos sapkájukkal a BrainSucked Team tűnt ki, a bejárattól balra SHOCK!

társaság tanyázott, hiszen a RyTeam-esek verték a kibékülést, mellettük a Hírökörök alkotott, valamint a partyt megtalálhatta még a Curseded Dream, Válasz, Prémium!, Csap Vha, Székess és még sokan mások. (Na jó, a Főváros sem kéne megfelekedni...)

Később megkezdődtek a megindított programok: Aurum a ray-tracer-ekről tartott előadást, volt Power PC software bemutató, majd a Doom rajongók estek egymásnak (persze csak virtuálisan), miköz-

ben a moziteremben Mortal Kombat filmet nézhettek a lelki békiy stárok. A népszerűség ekkorra már tudatára ébredt halandó emberek, azután Kecskemét utcáin gyomorkörgő gyomrok, szomjas és diétás alakok kóricáltak. Az egyetlen helyi helyi meztelen ételmiszerüzlet forgalma exponenciálisan nőtt, fordítottan arányosan a partyt résztvevők párhuzamos helyzetével... Táplálkozás (és italozás) után a közönség jóval lazább hangulatban nyüzsgött tovább. Az arcok visszafordultak a mozitér felé, ahol pedig párhuzamosan megviseleltek az események, az aludni tért.

Másnap reggel nyomaiban már irizáló volt az esti nek szűk izgalom, a készülő műveken dolgozók egyre sűrűbben tekintettek az órájuk felé, társaik pedig egyre feszültebben noszogatták őket. (A helyszínen nemsokára megjelent a Yev létsíkját és a PC-X-et képviselő

Ami nekem leginkább megragadta a tetszésemet, az a Goldie című Prémium alkotás. Csip zene, nagyon drága és gyors nem is, de szépen levezetett effektek jellemző az intrót. Látszólag volt az Exhumers kreálmanya is, csak kissé unalmas... A RyTeam istene pedig kíváncsi lehetett volna, ha egy kicsit több időt szentelnek neki (ebből sajnos mindannyiunknak véges mennyiség állt a rendelkezésünkre...) A nyertes az Ürök által nevezett Cag, amely össze-
munkált effektre épül, de ezeket meglehetősen határozottan el-



Max / AstroideA

STATE 808

808STATE / SHOCK

Mr. Chaos is, jamaica a komplett stáb sem hiányzott – a szerk.) Nem sokkal azelőtt, az izgalom tetőzött: megkezdődtek a tempók. A GFX-ek közül ez első két helyre tehát volt választani, mivel Das és Kal kifejezetten egyaránt nagyon tetszett (az indult grafikákból és demókból láthattok némi ízelítőt ezen a két oldalon). A muzakok között elég sok átlagos kritérium alkotás indult, de végül (szerintem 3 db) egészen egyedi hangulattal bírt meg. Egy apró megjegyzés: a nyert versenyzőkhöz tartozkodunk a nevek említésétől, mivel ez inkább személyeskedésnek tűnhet és általában kétszoros, hiszen mi sem lehetünk teljesen objektívak. A 64K intro kategóriáról szerencsére nyugodtan beszélhetünk a véleményemet, ezek között AI produkció nem volt. Lássuk!

szerepe. (Ha minden igaz, akkor az összes nevezett produkció megvalósuló lesz majd a következő, az áprilisi 1740-ig megjelenő CDX-en, de ha nagyon kíváncsi vagy, akkor a SCEnet-ről is letöltheted.) Az alkotásokról annyit, a jövőben ügyis boncolásra kerül néhány, akkor majd részletesebben szólnok róla... Mindenesetre megjegyzem, hogy nagy örömmel látjuk, a magyar partykon induló stúffok átlagosan egyre inkább emelkedik, sőt, néhol már megkötik a nemzetközi rendezvényeken beadott produkciók szintjét (bár a partyt mindössze két demo szállt ringbe, elsősorban ezek közül láthatók a két oldalon).

No, a tempók vége, az emberek (!) fáradtan összekaparnak földi partitól, a nyertesek ünnepelnek, de nem bírnak sokáig, így az az előző évbőlhoz képest jóval kisebb a zajszt (bár némelyek az erőltetjük nem engedélyeznek hibát... Hali, Loy! – a szerk.). A másnap reggel pedig a szokásos búcsúzkodás és a pakolás.

További szavaival köszönünk el: Don't forget! Scene is about friends!

Ha az érdeklődésed felébredt a partyk iránt, akkor figyelmeztetünk a nemsokára Budapestre bekövetkező 808STATE-ra, amelyről a Hardcore News oldalon részletesebb információt is találsz!

Sawman & O-man / AstroideA



Max / AstroideA

INTERNET

MÉLYVÍZ

ÚGY NÉZ KI, NEM VOLT NAM-VABA HALT ÖTLET ÚJ SZOROZATUNK BEINDÍTÁSA, HISZEN ALIG EGY HÉTTEL A LEGUTÓBBI SZÁM MEGJELENÉSE UTÁN MÁR MEG IS ÉRKEZETT AZ ELSŐ LEVÉL ÉS KIVÁNSÁG. ANNAK PEDIG KIMONDOTTAN ÖRÜLTÜNK, HOGY MI ÁLTALUNK TERVEZETT ÉS A LEVELIRŐ ÁLTAL MEGNEVEZETT MELY SZINTE TELJESEN MEGEGYEZETT.

Szörfözni mentünk!

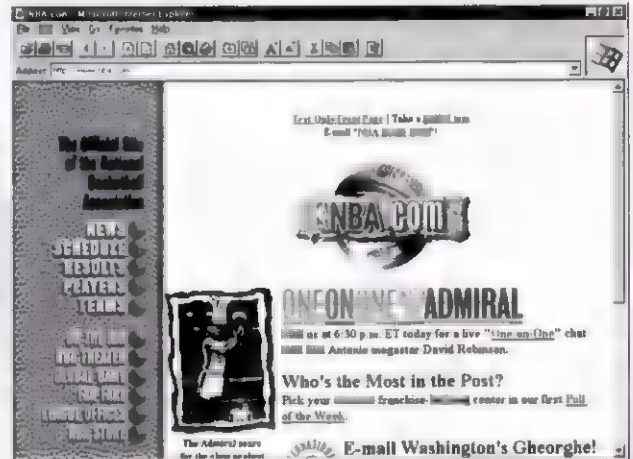
veget, hanem képeket és videó-részleteket is találunk. Kedves levelirőnk egyik kérése pont az volt, hogy ha már arra járunk, hozunk magunkkal néhány ilyen kincset. Természetesen ennek örömmel teszünk eleget újaink eredményét ki is fogjuk tenni a BBS-re, illetve – a szerzői jogi kérdések tisztázása után esetleg – a CD-X-re is.

Mint azt már a múltkorai számban is jeleztük, egyes témák után kutakodóknak nem mindig kell meglepődniük az először megtalált web oldallal; többnyire érdemes tovább keresgélni. Mi is így jutottunk el az ESPN televíziós társaság site-jára, a espnnet.sportzone.com-ra, ahol szintén megtalálhatók az NBA mérkőzések eredményei (mindegyik meccsről részletes beszámolóval), összesített eredménytábla, illetve a naptár a közeljövő mérkőzéseivel. Találunk híreket minden csapatról: sérülésekről, játékos cserékről vagy edzőváltásról, ha nem is olyan bőségesen, mint a www.nba.com-on.

Az ESPN-et természetesen nem csak az amerikai profi kosárlabda ligával foglalkozik. Az NBA hírein túl itt megtaláljuk az amerikai férfi és női főiskolai bajnokság eredményeit (a cikk írásakor zajlik éppen a Final Four, vagyis mindeket nem bajnokságának négyes döntője), amerikai jégkorong (NHL, AHL, IHL, Collage Hockey), az amerikai foci (NFL, Collage Football, Canadian Football League) és baseball (MLB, American Association és vagy egy fél tucat liga) eredményeit, híreit. Rádadásul az ESPN-et foglalkozik olyan, Egyesült Államokban kevésbé népszerű sportokkal, mint a európai foci (Soccer), az ökölvívás, a golf, a autóversenyzés, a lovaglás, a tenisz stb. Ezek az oldalak már nem annyira részletesek, de érdemes néha a Nemzeti Sport mellett ezeket is elolvasni annak, akit általában érdekel a sport és hozzáfér az Internethez.

Ha már sport, akkor maradhat ki az Olimpia. Az ESPN-en körülbelül 120 nappal a megnyitó előtt még leginkább az amerikai sportolók programjáról és kvalifikációs versenyeiről olvashatunk, de remélhetőleg, ahogy egyre közelebb jutunk Atlantához, egyre több oldal foglalkozik majd eseményel és Amerikán kívül történetekkel is.

Visszont amíg az www.nba.com teljesen ingyenes, addig az ESPN-en a képekért, a hangos interjúkért és a videóklippekért már fizetni kell. Bár a havi \$5 valószínűleg senkit sem fog "földhöz vágni". Éles témaváltás következik, átugrunk a filmiparba, ahol Disneyéknél teszünk látogatást (www.disney.com). Először itt a hírekbe botlunk, de rövid kavarás után találunk sokkal érdekesebb dolgokat is, mint például többszáz oldalnyi Toy Storyt (ebből láthatók részletek a filmet bemutató cikkünkben), Pocahontast és Lion Kinget. Fanatikusok csatlakozhatnak a Mikki Egér klubhoz, zenekedvelők számokat



A amerikai kosárlabdázás fellevegára: www.nba.com

nek megfelelően első célunk az amerikai kosárlabdázás elektronikus fellevegára: www.nba.com. (A témának egyébként is külön aktualitást ad a Game-Portban található NBA Live '96 cikk. – szerk.) Itt megtalálhatunk mindent és mindent, akinek bármilyen köze volt, van vagy lesz amerikai profi kosárlabdához. Elolvashatjuk a legfrissebb híreket, megnézhetjük a lejátszott mérkőzések eredményeit, a bajnokság aktuális állását (a cikk írásakor, de még a lap megjelenésekor is alapszakasz hajrája zajlik), a közeljövő mérkőzéseinek csapatait, helyszíneit és időpontjait, illetve hogy mely összecsapásokat közvetíti valamelyik TV adó. Ez utóbbi lista elsősorban az amerikai csatornák műsorát tartalmazza. A site-on külön oldala van az összes csapatnak, így bárki körülnézhet kedvencei háza táján. Sőt, minden egyes játékosról külön-külön foglalkoznak, így nem csak a "nagy embereket" ismerhetjük meg közelebbről, hanem a "közkatonaikat" is.

Ami külön csemegét jelenthet az ingyencéknek, hogy nem csak egyirányú lehet az adatáramlás, hanem – néha ugyan megkötésekkel, de – mi magunk is beleszólhatunk egyes témákba. Például kérdéseket lehet intézni a játékosokhoz. Amikor utóljára bent jártunk, éppen Románia kissé nagyra nőtt képviselőjét a Washington Bullets (jövöre már Wizards) 77-es számú mezét viselő, 7'7" (228 cm) magas George Muresant "hirdették" éppen. De akár szavazhatunk is hónap legjobb játékosára.

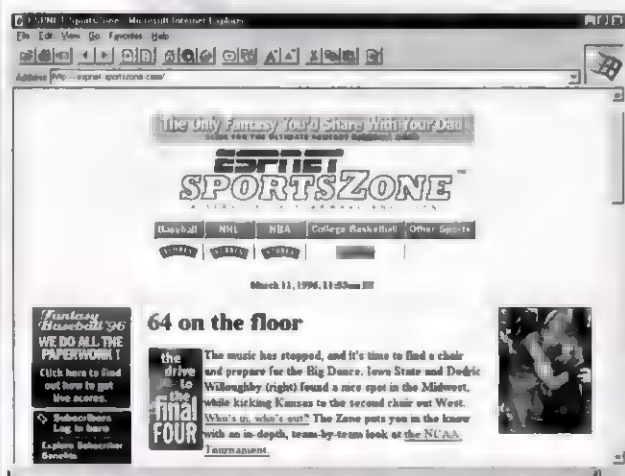
És ebben a kincsesbányában természetesen nem csak szó-

hallgathatunk meg mostanában megjelent "Dalok a Százholdas Pagonyból" című lemezről. A "Ne Kattints Ide - Poén" oldalon kifestőkönyveket, képeket és dalokat tölthetünk le, amelyeknek mind-mind Walt Disney figurák a főszereplők, illetve kitölthetjük a "Ki tud többet Aladdinról" tesztet! Igazi pályázatokon, vetélkedőkön is részt vehetünk, ahol mindenféle Disney videót, könyvet, pulcsit lehetne nyerni, de ehhez sajnos amerikai állampolgárnak kell lenni (mindenesetre beregisztáltam magam minden versenyre, még a "US only" ra is; ha nyerek, elmesélem milyen volt a Eurodisney - TRF).

Végül megismételjük múlt havi felhívásunkat (Géza, gyefel): írjatok! Írjatok címeiket, mi pedig elmegyünk, megnézzük, a legjobbakat bemutatjuk a következő hónapban. Így módon csinálhatunk például havi site toplistát vagy kihirdethetnénk, hogy a PC-X-ben mi volt a hónap Web-oldala! Na igen, de mi ebben a poén azok számára, akiknek nincs Internet elérése? Nos, biztos sokan vannak közöttük in olyanok, akik szeretnének valamilyen programot, információt megszerezni, esetleg tudják is a netcímét, de mivel nincs elérésük, nem tudnak hozzájutni. Írjatok meg nekünk akár csak a program nevét, akár címet, ahonnan le lehet tölteni, s mi megpróbáljuk teljesíteni a legtöbbet kért óhaj-sóhaj, természetesen bizonyos határokon belül (például biztosan nem hozzuk el a Nashville egyik verzióját sem, még ha kint is van valahol a Neten). A leszedett anyagok BBS-en, illetve a CD-X-en jelennek majd meg. Ja, és köszönjük a DataNet támogatását!

Giraffe & TRF

HOLGYEIM ÉS URAIM!
ÖRÖMMEL JELENTHETJÜK
BE, HOGY MEGNYITOTTUK
IRODÁNKAT AZ INTERNETEN!
WORLD WIDE WEB CÍMEINK:
WWW.IDG.HU/PCX



ESPNET SportZone: Minden, amit tudni akartál a sporteseményekről...

Ismét ragyognak a csillagok

★ IFABO ★
BUDAPEST
★ 1996 ★

április 17-20.

**Nemzetközi
Szakvásár**

- ★ Számítástechnika
- ★ Telekommunikáció
- ★ Irodaszervezés
- ★ Másolástechnika
- ★ Irodahűtő

Budapesti Vásárközpont

1101 Budapest, Albertirsai út 10. Bejárat az I., II. és III. kapuknál
Nyitva naponta 10-18 óráig, szombaton 16 óráig

Vegyen Ön is részt a csillagok találkozásán!

ARÉNA

RÖVID TÖRTÉNELMI KITERŐT TEN-NÉK MIELŐTT MEGKEZDÖDNE A LE-VÉLHULLÁS. ARTHUR KIRÁLY IDEJÉ-BEN VAGYUNK. ŐSZ VAN. A KÖ-ZÉPKOR TELE CSATÁKKAL ÉS JÁRVÁ-NYOKKAL. RENGETEG A HULLA ÉS ■ LEHULLOTT LEVÉL. JÖNNEK IS A HULLASZÁLLÍTÓK. A FALUSKA MÜNDEGYIK SARKA HANGOS A KIÁL-TÁSOKTÓL: VISSZÜNK ■ HULLÁT! VISSZÜNK ■ LEVELET! ITT A „LEVÉL-HULLÁS”! MENEZ KORSZAK LEHE-TT, ENNYI LEVÉLLEL..

szeretném megoldani a fabatkákból, ami – szerintem – nekem jár!!! (Meg a szám is tudom.) Szóval nagyon számítok a megértő (???) szerkesztőség segítségére – ugyan mi másban is bízhatnék? (...)

No, osztán vóna itt még egy kis probléma: nevezete-sen, hogy **nagyon** megdrágult az újság. Egyébként meg vagyok elégedve vele (figyeltek, ez dicséret vót), a „külleme-kelleme”-s és a témái is **cool**-ok, de ezért az árért minimum egy floppymellékletnek kellene lakni min-den számban.

Most, hogy nyavalyogtam is egy sort, meg dicséretet is olvashattok (**De hol volt itt a dicséret???**), búcsú-zom, **mielőbbi válaszokatok várom:**

Sir Lee Carlo jr. az X-Wingek réme.

Érdekes, hogy még ■ stílus is Fredre hasonlít. Egy-szerűen fantasztikus. A HW játékkal kapcsolatban, annyit tudok mondani, hogy ■ vizsgálobizottság több ta-gú is volt egyszerre. Schuerue pontozott végül mindent, de mi is értékeltük. Ahol nagy volt az eltérés a pont-számok között, azt közösen is megvitatuk, majd a majd' 500 pályázóból kiválasztottuk ■ legjobb hetvenet, akik részt vehettek a „aukción”. Előfordulhat, hogy csak egy leveled nem jött meg, így pontathár alá csúsztal, vagy le-het, hogy mégsem elég pontos volt a válasz, elkerülte a figyelmed valami apró, de fontos dolog. Épp ez a lényeg benne, mert különben felrobban a processzor és elfüstöl ■ videokártya, meg ki tudja mi még. Egyébként a Füles rejtélynyújság könnyebb helyzetben van, mert ott vagy be-tűre megegyezik valami, vagy nem, ám prózai válaszok-nál jóval nehezebb értékelni. A lap áráról pedig annyit, hogy igényes, szép, tartalmas újságot készíteni nehéz és költséges (főleg ■ jó minőségű papír miatt, amin ilyen szépen jönnek ki ■ színes képek). Ha olcsó a lap, „olcsó” a minősége is. Floppymelléklettel egy nagy baj van. Milyen méretű floppyra gondol... Illetve két nagy baj van. Egyik, hogy milyen méretű floppyra gondolsz, ■ másik, mi legyen rajta olyan, ami a CD-X-en nem fér el... Illetve három nagy baj ■■ Egyiket és a másikat – úgy emléxem – már említettem, ■ harmadik, hogyha mégis ráraunkunk valamit, akkor az milyen minőségű lesz – ugyanis ■■ már a legrövidebb felhasználói program is 5-600 KBI! Akkor azon lehetne mérlegelni, hogy olyan vackokkal, ami felfér, mit kezdjen az ember. Egyébként, tényleg, hol van ■ dicséret, s bár nem egy sort nyavalyog-tál, hanem legalább húszat, azért üdvözlöm Fredet, ■ Piszkosat, remélem továbbra is jóban leszel vele.

Induljunk tovább az időben, esetleg térben is. Most ne olyan messzire, hanem az év elejére és Sajószögedre. Jött egy hősköltevény pár napja (attól hősköltevény, hogy hosszú), „boldogújévet” kívánt, és leírta, milyen volt ■ Szilveszterre:

Tisztelt szerkesztőség!

Először is, **míg el nem felejttem, Boldog új évet kívá-nunk!** (Én és ... ■ barátaim.) Na ezzel tálestünk ■ for-maságokon, ez valószínűleg nem lesz egy szokványos levél, ugyanis elég sok dolog kavarog az agyhelyemen, pláne hogy éppen túlvagyok az 5. pótzilveszteren. Vagy a 6-on?

De most eszembe jutott, miért is ragadtam billentyűze-tet, mindenekelett, közsi, hogy ■ Win telepítését leíró le-vélkémek közreadátok az Arénában, most én is onnan jövök, ugyanis Polgár cityben van egy azonos nevű disco, bár nem vagyok az ilyen helyek híve, jobban sze-retem a csendes pub-okat, ahol lehet a haverokkal pofáz-

ni, de ezt ■ discot a szomszéd srácok csinálták (üzemel-tetik), így valamivel olcsóbban megúszok egy estét itt. (...) Ja annak a kissé testesebb úrnak üzenem, tudjátok, aki a HW depót vezeti: (Testesebb? Mármint hogy job-ban le van földelve, testelve? – Newlocal) ma este szóba került a Win95. Ugyanis voltam olyan hülye, hogy hagytam magam rábeszélni arra, hogy én is részt vegyek ■ verseny 95-ön, ami 96 febr. 10-én lesz Miskolcon is. Szóval a barátám és a haverok megtörték ellenállásom, így a sulit két barátal fogom képviselni. Elküldték ■ Win 95 és az Office 95 teljes verzióját, de limitált hasz-nálati idővel (kis naivak, azt képzeltek, hogy 60 napig fogom használni) A csomagot felbontatlanul az egyik sorstársamnak továbbítottam, neki AMD 80-as proci és VLBus video és a kölcsön 4Meg-el összesen 8M ram dolgozott a gépben. Megkezdte a telepítést, és mivel en-gem egy bocinyit sem érdekelt, ■ barátám is indulásra biztatott, angolosan távoztunk. Azóta, visszaadta a 4megát, így neki is ennyi maradt, és állítólag a Win95 fut 4Mb RAM-mal! Szóval ennyit akartam üzenni ■ „fenti” úrnak. Jó röviden fogalmaztam!

Neki jó, legalább van tekintélye, ■ faternak is van jókora tekintélye, nekem meg semmi. Lesz még ez másképp is, csak sör kell. „Inkább legyen sörhasam, mint vízfajem!” (...)

Egyébként tesztelgettem a haverok 486-osait, hót shitt. Először is az én jó öreg 386-osom tök jó, ha ilyen hideg napokban hazaérek, csak bekapcsolom és már melegít-he-tem is a kezem a CPU-n. Ugyanezt megpróbáltam egy 80-ason és csuklóig ledarálta a kezem. Egyébként az én 386-omban két proci van (CPU, FPU), tehát kétszer olyan gyors. Rádadásul az új 486-os proci mechanika-sak: van rajtuk egy motor, ami hajcsa, osztán az egész lap remeg mint az állat, és persze a mechanikát hűteni kell, ezért szerelték a motor tengelyére azt a szar ventillá-ciót, ami bedarálta ■ kezem. (...) Sőt ezeket, valami szil-ikon izével is be kell kenni, hogy jobb legyen, osztán ha ■ gépben nyúlkálok, hát szottyos lesz a kezem (maradék). Szóval, 386 Rulezzzz Forever!

Tényleg irhatnátok egy cikkben az új prociokról, példá-ul keveset tudok az 5x86-okról, a proci leírása mellett lehetne két szám, hogy gyári frekvencián mennyi a max. proci teljesítmény a landmark 6.0 szerint.

Meggyőző érvelésed hatására elcséréltem a 486DX4-120-am egy 386DX40-re. Valóban fut rajta a Win95, bár kissé köhög. Tény, hogy melegít, de hama-rosan itt nyár, már most is tavasz van. Melegedik az idő... Ebből ■ következik, hogy télre veszek egy 586-os (három!) ...jó, 386-os fűtőtestet, nyáron ventilátornak megtartom mégis a 486-ot. Egyébként egész véletlenül nem olvasok Kretét? Ez a fejtegetési stílus emlékeztet rá... Az újabb prociokról hamarosan lesz szó ■ HW Depoban. A verseny kérdések pedig talán pontosításra szorulnak. Nem?

Időutazásunk végére értünk. Feltennék még öt kérdést (három!), ja igen három kérdést. A helyes megfejtők kö-zött öt (három!) Harry Harrison: A technicolor időgép című könyvét sorsolom ki.

kérdés: Hogy hívnak?

kérdés: Mi a kedvenc színed?

kérdés: Mennyi a töketlen fecske maximális repülési sebessége?

Logoff.

Newlocal a(z oroszán) király

gorjunk vissza még egy kicsit ■ múltba. A rómaiakhoz, a cirkuszhoz, az Aréna-hoz. Ebből ■ korból származik ■ a levél is, melyet R.M.D. küldött, és mellékelt hozzá egy fest-ményt is ■ nép kedvencéről. Igen, ■ oroszánról – ha szerencsém van, akkor megtalálható ezen az oldalon (mákdod van, befért – ■ szerk.). Az arénában ő az ural-kodó. Érdekes, hogy küldött korabeli adathordozót is. Ezek egyenként 1.44 Mb értékkel bit-bevételset tartalmaz-nak. A korabeli programok a nép szórakozási szokásairól tanúskodnak. Meglepő és megfontolandó, hogy akkoriban milyen jól elszórakoztak, ilyen „kis” programokkal. Nevezetesen a Super Mario Land 1. és 2., a Dyna Blaster és a Supaplex. Akkoriban még a csúcs gép a 386DX40 volt. Ugyhogya ki is kapcsoltam a turbó gom-bot, és eltöltöttem egy kellemes délutánt velük. Elolvas-tam a levelét is. Egy-két cheat-kód, pár megfejtés, dicsé-ret és egy rejtély:

...Most feladok nektek egy rejtélyt: Mi ■ különbség R.M.D. (azaz köztem) és a Valaha között. Aki kitalálja közületek, annak kölcsönadom (3 hétre) a Super CD-met. A határidő 1996.IV.1.

Addig is viszlát, és majd írok nektek újra, ha unatko-zom, fázom, ...

Hát igen. Mondanám a megfejtést: R.M.D. gyen-gébb / erősebb / bűdösebb? / szebb, mint Valaha. Re-mélem nyertem! (Bocs, a kis változtatásért, de későn ér-kezett a leveled.)

A történelemben és az időben tovább kalandozva rá-bukkantam még egy érdekességre. Hogy is hívták? Pisz-kos Fred?

Kettfesssz Fíjjugg !!!! (Különösen „Mr.” Schuerue) Mégegyszer a HW-DEPORól!

Sajnálattal vettem észre, hogy a HW-DEPO tavalyi játékaiban valami nagy disznóság történhetett (Röf - Röf - Uiii!!!). Vagy nem is kaptátok meg a megfejtésemet, vagy ... (erre gondolni se merek, nemhogy leírni). Én úgy emlékszem, hogy az volt a díjazási metódus, hogy **min-den egyes helyes** válaszlát bizonyos mennyiségű Bo-nusz fabatkát **mindenki** megkap. Na én nem kaptam egyet sem! Biztosan **ÉN** vagyok tök hülye. Am a januári számban leírt megoldások kb. 70%-a kísértetiesen hason-lított – magyarul megegyezett – az **ÉN** megoldásaimmal. **Na ezt kapd ki!!!** Legalább annyit tegyetek meg, hogy utánanézztek, mert ez engem nem hagy nyugton (**piszkállyal ■ csőrömet!**). Eredetileg a 40 MB-os!!! vinylomat akartam lecserelni 420-asra, de sikerült szerez-nem egy 210-est, ami kb. két hétig elég lesz. Most már beérném a 256 kB-os videokártyám kibővítésével is. Ezt

KÖNYVJELZŐ

KÖNYVEK

MÉLYVÍZ

FOLYTATJUK A MÚLT HÓNAPBAN MEGKEZDETT KÖNYVJELZŐ ROVATOT. Mivel a számítógépek árai is elég magasak, úgy gondoltuk kötelességünk titeket ezen a téren is kalauzolni: elkülöníteni a jót a használhatatlantól, felhívni a figyelmeteket a különlegesre. Ezúttal is a Software Stationból érkezők közül ajánlunk olyan könyvet, amely témájában különbözik ugyan, mégis van egy közös pontjuk: nagy érdeklődést tarthatnak számot.

3D Studio Hollywood & Gaming Effects

(New Riders Press)

9860 + ÁFA

A könyvet kezembe véve kíváncsiság vett erőt rajtam. Mi a tetszetős nyelvi kivitelezés, a sejtető cím mögött? A könyv hasznosságát a mellékelt CD is növelte.

A könyv – inkább effektus tanulmányok nevezném – 13 fejezetén keresztül neves 3D Studio felhasználók tolmácsolásában ismerhetjük meg a program új és leírhatatlanul szép világát. Nagyon pozitív dolognak tartom, hogy az alkotók a kézikönyvektől elrugaszkodva, a program alkalmazásának ismertetésével is foglalkoznak, rutinos gyakorlati megoldások bővítik a meglévő ismereteket (kiváltképpen az Anyagszerkesztő és a Keyframer – Filmkészítő – programokhoz vonatkozóan).

Ismerjük a fejezeteket! Napkitörés animációt készíthetünk a Solar Flares from The Daedalus program című Effect 1 fejezetben. Az anyagterképek, speciális anyag, háttér és objektumszerkesztő rutink használatának megismerésén keresztül, a Fire and Ice gére egy lélegzeteláztató szép animációt kapunk. A Muscle Bot fejezetben egy izmos testépítő modellt (nem tudom miért van a fején bukósisak) hozhatunk életre. A segítségül hívott Bones Pro (Dynamilis) és a már meglévő ismeret kinematika programjával együtt (3D Studio 4-es verzió: IK) a figura kettős biceps pózt mutat be, amit azt hiszem, még Lee Haney is megirigyelne. A továbbiakban elektromos kísérleteket, időpépet, képernyőn ábrázolt üstökösöt, tor-

Learn 3D Graphics Programming on the PC



Includes
Criterion's
RenderWare™
The Real-Time 3D
Graphics SDK

Richard F. Ferraro

nádót és csillagokat felejtett el a szimulálhatunk. Ez még kevés lenne, ha nem tartalmazna gyakorlatiainkat videóval kombinált 3D animáció készítésével; lézerárny, keresőfényt és különböző felületeket készíthetünk (KPT Gradient), a további gyakorlatok. Szándékosan a végére hagytam az Effect 13 fejezetet, amelyben organikus modelleket készíthetünk a Windows MetaBalls és Smooth elvevezető rutinok segítségével. A mellékelt CD-n az összes gyakorlat anyaga, a RenderWare rutinok és több mint 200 MB méretű animációs anyagterképek találhatók.

A program segítségével és a könyvben ismertetett technikákkal keresztül olyan területre kalandozhatunk, ahova eddig csak munkatársaink, a hollywoodi szakemberek tudták be a lábukat.

Richard F. Ferraro

Learn 3D Graphics Programming on the PC

(Addison Wesley Dev. Press)

9010 + ÁFA

Akinek a Ferraro név nem mond semmit, az feltehetően még nem foglalkozott grafika programozásával. Ez az úriember írta ugyanis a Programmer's Guide to the EGA, VGA and Super VGA Cards című remekművet, amely már három kiadást látott meg és a legújabb kiadás már a programozók körében.

Új könyvét a Criterion Software által készített RenderWare SDK 1.4-es verziójára építi, s mint az a címből is kiderül, témája a háromdimenziós grafika programozása. Nagyon sokan tapasztalhatják a munka nehézségét ezzel a témával (modellezés, raytracing, animáció), felhasználva a számítástechnika rendelkezésére álló programot, igen kevésen vannak viszont azok, akik belegondolnak, hogy mi áll ezen programok háttérében, hogy működnek, hogyan lehet őket létrehozni. A szerző ezt a könyvét azoknak ajánlja, akik szórakozásukat lelik a számítógépekkel, s bizony nem árt a kitartás, mert a könyv témája és megértése nem lesz könnyű.

Az első fejezet bevezető jellegű, a könyv felépítését taglalja, illetve bemutatja a RenderWare rutinok könyvtárát. Ezután külön fejezetben foglalkozik a kép létrehozásához szükséges elemekkel (kamera, fények, anyagok, textúrák stb.) a grafikai alapfo-

galmakkal (raster, képek, pixel, vektor- és objektumterek, színek). A renderelésről szóló fejezetben nem csak arról olvashatunk, „hogyan kell”, de arról is, „hogyan érdemes” ezt megoldani (teljes kép, képrészlet, objektumról objektumra stb.). Érdekesebb téma még az objektumok tervezése, térbeli kiválasztása, illetve az operációsrendszer függő és független rutinok (DOS, Windows) ismertetése. A mellékelt CD-n a rutinok leírásai mellett, megtalálható a könyvben szereplő valamennyi C és a RenderWare saját nyelvén írt forrásprogram. A fejezetek referenciaként egészítik ki a könyvet (rutinleírás, adatléptékek, hibák, dok, szakirodalom).

Nem kell kétségbe esni, ha mindez első olvasásra totális zűlésségek tűnik. A könyv a grafika programozásának egy nagyon speciális területét tárgyalja; biztos vagyok benne, hogy sok programozó egész élete során még véletlenül sem tévedt erre a területre. De ha mégis így volna, ez a könyv biztos kitartással járhat mindenki számára, aki elveszni készül a 3D programozás dzsungelében.

Morrison and Weems

Windows 95 Game Developer's Guide

(SAMS Publishing)

9860 + ÁFA

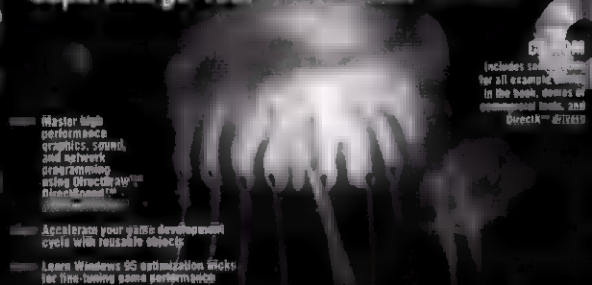
Talán az egyik legnagyobb tévedésem volt, amikor a Windows 95 beta verziójának alapján meg mertem ítélni, hogy a Windows 95 új platformot nyújt a játékok számára. Ezt azóta már számos kiadó megcáfolta, s legjobb bizonyítéknak itt van a könyv, amelynek alapján bárki azonnal nekiláthat Win95-ös játékokat fejleszteni.

A könyv alapja minden agyáram elműlt. Külön pozitívum, hogy témájában nem korlátozódik csupán a játékok programozására, hanem részletesen tárgyalja a programozás alapjait, bevezet az OOP és a Windows alá fejlesztés világába is. Csak ezután kezdi tárgyalni a Microsoft új játékkészítő rutinját, a Game SDK-t (Software Development Kit), amelyet hivatalosan DirectX-nek kereszteltek el. Ez onnan származik, hogy három külön rutincsomagból, a grafikus elemek tartalmazásán DirectDRAW-ból, a hangért felelős DirectSoundból, illetve a játékokokat kezelő DirectPlay-ből áll össze. Ebben a sorrendben halad; azaz először a grafika és az audioval foglalkozunk, majd a hangok, beleértve a WAV és MIDI fájlok megszületését és egyéni, speciális hangszereket írását, végül a többi játékost egyszerre foglalkoztató, ún. Multiplayer játékok elkészítésének támogatását részletezi. Külön fejezetet szenteltek a három témakör összefoglalásának: egy komplett játékot keresztül vezetnek be a komponensek összeillesztését. Olvashatunk még a fejlesztés és a terjesztés közötti különbségről, utóbbit megfelelő fenntartással kell kezelni, mert nem biztos, hogy itthon is így működik a dolog. További érdekes témák input események kezelése, telepítő program írás, milyen lehet a játék, az érdekes kiadni a játékot, optimalizálás CD-ROM-ra, hogyan működik az Autoplay stb. Nem hiányozhat az ajánlott szakirodalom sem. A könyv minden tekintetben kiváló alkotás. Különösen és részletesen foglalkozik a játékok fejlesztés minden mozzanatával. Azt hiszem, hogy nagy szükség volna hasonló könyvre és minőségű, magán a szerzők és a kiadóknak is!

Mindhárom bemutatott könyvet megvásárolhat a Software Stationban, 1111 Karinthy Frigyes út 25. (telefon: 371-0704).

Szerkesztő: TRf

Supercharge Your Games with DirectX!



WINDOWS 95 GAME DEVELOPER'S GUIDE

USING THE GAME SDK

SAMS PUBLISHING

HARDWARE**MÉLYVÍZ**

E HÓNAPBAN AZ EGÉSZ ROVATOT ISMÉT EGYETLEN TÉMÁNAK SZENTELJÜK, ENNEK AZONBAN NYOMÓS OKA VAN. MEGJELENT UGYANIS AZ A HANGKÁRTYA, AMIRE MÁR OLY SOKAN VÁRTAK; SŐT, A KEZEINK KÖZÖTT VAN – EZENNEL KÖZREADJUK AZ ELSŐ TAPASZTALATOKAT.

Dr. MIDI

Ha kinyitjuk és kézbe vesszük a kártyát, kiderül, hogy miért – az is nagyon kicsi, alig lóg túl a 16 bites ISA-csatlakozón. Ha jobban szemügyre vesszük, még így sincs túlszűfolva, hiszen érdemileg csupán az Interwave-chip látszik rajta, a hullámforma-ROM, illetve a Pro verzió a fél megás RAM. Apropó, a kártyát kétféle kialakításban lehet kapni, a Pro verzió fél mega RAM-mal és egy picike mikrofonnal tartalmaz többet, mint a nem Pro. E tények számos dolgot vonnak maguk után: 1. A nem Pro (jobb elnevezés híján használjuk ezt) egyáltalán nem kompatibilis a régi Ultrasoundokkal, hiszen nincs RAM-ja, ami a régi Gravisoknak esszenciális komponense – csak SoundBlaster- vagy Roland-üzemmódokban használható! 2. Az effektprocesszor is kártya központi RAM-ját használja, így RAM híján ez nem üzemel. Mind a két negatívum áthidalható azonban még az alapkártya esetében is azzal, ha utólag bővítjük RAM-ját. Visszatérve a kulcsinre: a kártya természetesen „Gravis-színű”, vagyis piros, ami demópartikon könnyen azonosíthatóvá teszi; a szétgyűrt, kibelezett gépekből messze ki szoktak piroslani a Gravis-kártyák. Van még néhány csatlakozó, amit ilyenkor meg kell említeni: IDE-kontroller a CD-ROM-oknak, kettő

nalmaknak megfelelően minden portcím, interrupt, satöbbi software-ből állítható. (Van ugyan egy jumper, amiről a leírás azt állítja, hogy a bővítő memóriát konfigurálja, nekem viszont minden létező memóriakonfigurációt automatikusan, állítás nélkül felismert.) A csomag tartozékai még: installáló floppyk külön DOS-hoz, Windows 3.1-hez és Windows 95-höz, valamint egy korongnyi CD-ROM, ami összes hozzáadott software-t tartalmazza. A papíralapú felhasználói kézikönyv pófátlanul rövid, mindössze egy néhány oldalas telepítési útmutató, valódi leírás a CD-n van, egy körülbelül 120 oldalas dokumentum formájában – a kisméretű csomagolással együtt már 2:0 Greenpeace javára!

Telepítés

Hát az bizony vagy magától megy vagy sehogy. Ezt a Plug And Play általánosságot az új Gravis-kártyára is rá lehet húzni, hiszen optimális esetben tényleg nem kell mindenféle konfigurálással törődni, csak a floppyk adagolásával, és ha elsőre nem megy, valószínűleg nem is fog, mivel a felhasználónak nem sok beavatkozási lehetősége van. A képet azért árnyalja az is, hogy a felhasználók még nem nagyon szoktak hozzá az installálásnak ehhez a módjához, így nem mindenki tudja, hogyan is kell hozzáfogni, azonkívül pedig Gravisék DOS-os installálójában is van egy-két trükk, amit be lehet vetni. Nagyon fontos dolog az alaplapkérdés, mivel minden ezen áll vagy bukik – az Ultrasound PNP szépen, szinte automatikusan felállt egy csomó ügynevezett „nívós” alaplaptipussal (neveket nem mondok, ez nem reklám), viszont hiper-szuper reklámszlogenekkel ellátott, de túlfik határozottan keletkebbre gyártott és tervezett csodákkal már nem mindig. Most, a nagy géplecserélések idején ha lehet, minél többen nézzék meg, milyen alaplapot vesznek és kitől – ha másra nem, emlékezzünk legalább az elmúlt év nagy botrányaira az álcachese-gagyikkal.

Azok kedvéért, akiknek a történet eddig elkerülte a figyelmét, ismételjük át még egyszer az eseményeket. Az első nyilvános mozzanat tavaly nyáron zajlott le: az AMD ekkor jelentette be, hogy prototípus-szinten elkészült az első, minden hangkártya funkciót önmagába foglaló chip, melynek az Interwave nevet adták. A morzsa tulajdonképpen egy flexibilis, 32 csatornás digitális hanghardware, ahol az egyes csatornák lehetnek PCM szintetizátorok, folytonos digitális hangfelvétel vagy effektlejátszók, illetve akár FM-szintetizátorok. Ha valakinek ez így ismerősen hangzik, az nem véletlen – valóban, az AMD erre a munkára az Advanced Gravis és Forte fejlesztőt kérte fel, akik hozták az Ultrasound-kártyáknál jól bevált koncepciójukat. A koncepció a régi, azonban az eredeti típus számos hátrányától meg kellett szabadulni ahhoz, hogy a kártya 1996-ban piacépes legyen: a belső műveletvégzési sebesség növekedése most már lehetővé teszi például a 44,1 kilohertz lejátszást egyszerre mind a 32 sávon, a címtartomány növelése jobb bővíthetőséget eredményezett, maradék processzoridőben pedig effekt-algoritmusokat is lehet futtatni. A chipre felfértek még a 16 bites A/D és D/A átalakítók is, így lett valóban komplett – minden komolyabb külső alkatrész nélkül végrehajtható egy kisebb hangkártya (FM-szinti+16 bites felvétel-lejátszás) valamennyi feladatát, ha pedig ellátják külső memóriákkal is, PCM-szintetizátora is működésbe hozható. Nos, az erre a chipre alapozott első hangkártyára fogjuk ma pazarolni a biteket és nyomdafestéket; neve Ultrasound Plug And Play, és szintén nem meglepetés, hogy a Gravis-műhely legújabb produktumát tisztelhetjük benne.

Kívülről befelé

Az első meglepetés a doboz mérete, melyben a kártyát kapjuk; szokatlanul helytakarékos, egészen egyszerűen: kicsi.

GRAVIS
ULTRASOUND
PLUG & PLAY
Wavetable PC Sound Card

THE BEST SOUND CARD FOR THE INTERNET

INCLUDES:
INSTANT INTERNET ACCESS
FULL DUPLEX FOR INTERNET APPLICATIONS
CD-ROM WITH MANUAL AND SOFTWARE
INTERNET PHONE SOFTWARE (386+)
COMPLUSIVE STARTER KIT

ALSO INCLUDES:

Featuring AMD Interwave™ Sound Technology

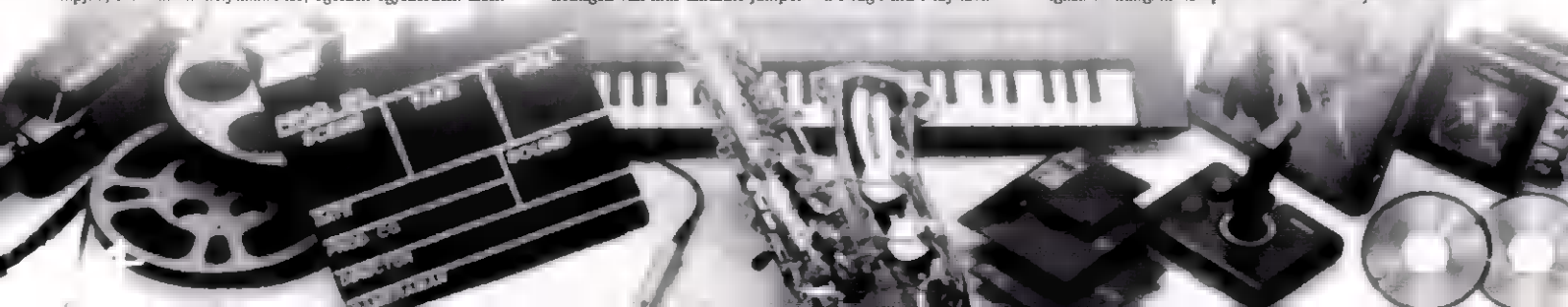
- Automatic Windows® 95 Plug & Play setup
- Full Duplex for Internet Applications
- Compatible with every Windows® 95 and DirectSound™ application
- Wavetable music and 32 digital channels for dynamic effects
- Expandable to 8 MB of RAM and supporting Interwave™ effects processing

THE WORLD LEADER IN WAVETABLE TECHNOLOGY

darab SIMM-foglat az opcionális RAM-oknak, hangbemenet a CD-meghajtó számára, kívül pedig vonalbemenet, mikrofonbemenet, vonalkimenet, valamint szokásos, kombinált joystick/MIDI. Nincs erősített kimenet, mert minnek – wavetable hangkártyához manapság minimum aktív hangszóró vagy hifi erősítő dukál, kedvesség viszont a jumper, amivel ügynevezett fantomjátékot küldhetünk a mikrofonbemenetre. Ez a stúdiótechnikában elterjedt megoldás teszi lehetővé, hogy jobb minőségű, érzékenyebb, ügynevezett kondenzátormikrofonokat is csatlakoztathassunk hangkártyánkhoz; 200 dollár körüli kategóriában kellemes meglepetés az effajta felfedezés. További vizsgálódás után kiderül, hogy a kártyán nemigen van más állítható jumper – a Plug And Play kívá-

Hangzás

Kezdjük a szintivel: a beépített 1 megás tömörített ROM-ban van egy-két meglepően jó hangminta, de csodákat nem lehet várni tőle. A régi Gravisokhoz képest sokkal jobb benne a zongora és a dobok, valamint többen is vannak: 6 készletnyi. Rögtön az elején fellapoztam a „TR808 set” nevű dobprogramot, ahol valóban, nagyrészt a TR808-as analóg dob gép, minden techno-house-acid-egyebek alaphangszereinek hangmintái találhatók, de sajnos pont a legszebb, pergődob nem olyan, amilyennek lennie kéne. Magyarán szólva, semmi köze a TR808-hoz – nem rossz, csak nem az igazi. A hangzás komplett MIDI-file-ok lejátszásánál kelle-





mes, megnyugtató, meleg, a frekvenciament végig kiegyenlítettnek hangzik, nincs a sokat kárthatott magas-mély emelés, ami egyes hangkártyáknál oly zavaró. Tréfából viszont kipróbáltam minden idők legravaszabb MIDI-állományát, a HIDNSEEK.MID-et, amit a régi Ultrasoundokhoz adtak demóként, és az volt az érdekessége, hogy minden más hangkártyán igen bémán szólalt csak meg, a Gravis viszont valósággal sokkolóan – nos, az új PNP-kártya ROM-készletén az előbbi eset forgott fenn. Megfejtésképpen a Gravis a régi, 5,5 megás mintakészletet is odaadja a kártyához (rajta van a CD-n), amiből RAM-ba töltve előidézhető a régi élmény is.

A zajviszonyok meglehetősen érdekesen alakultak. A kártya alapzaja se több, se kevesebb, mint hasonló társai esetében, viszont, ha belépünk a mixerprogramba, érdekes dolgokat tapasztalhatunk. Ha a szintetizátorrészt lenémítjük, addig sem túl nagy zaj drasztikusan lecsökken – visszakapcsolás után viszont a szinte néma csendre visszajön ugyanaz a zajszint. Egyetlen más komponens sem ad annyi zajt a kimenetre, mint ez az egyetlen kapcsoló, ami rossz hír (relatív) a MIDI-s embereknek, de jó az audiózókknak. Az utóbbiak profitálhatnak még az igen jó, alacsony zajszintű digitalizálásból is; ezt egyszerűen úgy lehet kipróbálni, hogy hangforrás csatlakoztatása nélkül felvesszük semmit a bemenetről. Ebben a kategóriában az eddig ismert kártyák legtöbbször több zajt vett fel, mint a kártya teljes kimeneti zaja, nem úgy, mint a PNP, ami jóval kevesebbet. Ráadásul, sokszavas rögzítőemberek figyelem, ez egy újabb kártya, ami felvenni és lejátszani is tud egyszerre, és hiba nélkül fut rajta a Cubasis Audio!

Effektprocesszor

Van. Most még nem sokat lehet csinálni vele, van egy előre beállított zengetője, meg egy kórusa, amit a megfelelő MIDI-kontrollerrel (most nem jut eszembe a száma, ki kéne olvasnom a saját könyvemből) lehet MIDI-csatornánként adagolni. Ez utóbbi jó hír, mert volt már a praxisban olyan kártya is, ahol minden hangszerre egyszerre rakták rá az effektet, ami zenei nonszensz. Még egy örömdetes újság, hogy ez a első olyan kártya, aminek az effekt része update-

elhető, vagyis új effektalgoritmusokat is le lehet majd tölteni – a Gravis is ígér jó párat, de bárki készíthet otthon is. Ami most van hozzá, nem közelíti meg a félmillió Lexicon-zengetők minőségét, de bizony még a Roland SCC1-est sem, úgyhogy csak rajta, írjunk jobbakat!

Kompatibilitás, emuláció

A régi Gravisok Achilles-sarka volt a SoundBlaster-emuláció, hiszen a kártya felépítése gyökeresen eltért a SB-től. Az FM-szintet például annak idején úgy oldották meg, hogy mind a 128 FM-hangprogramból levettek egy kis hangmintát, amit az emulátorsoftware indításkor feltöltött a kártya RAM-jába. Ennek most már vége, az SB-emuláció megy RAM nélkül is, az FM-algoritmust az Interwave valós időben, egyszerűen csak végrehajja, a többi már megy magától. Érdekes módon egy kb. 20K méretű software-driver azért feltöltődik a SB-emulátorprogram indításánál, szerepe számomra még nem világosodott meg. Az emuláció milyensége határozottan javult, de még mindig tökéletes, sikerült már olyan játékokat találni, amelyek nem ismerik fel az Interwave-SoundBlaster. A Roland-móddal egyszerűbb az élet, azon sok mindent nem lehet elrontani, amivel próbáltuk, azzal mind működött. Kapunk viszont egy hasznos segédprogramot Gameprep néven, amivel felkonfigurálhatjuk a kártyát egy-egy játékhoz, hogy Ultrasound, SoundBlaster, vagy Roland módban akarjuk hallgatni. Újból felhívom a figyelmet a bátor választásra, hogy a kártya alaptípusa Ultrasound-kompatibilis, csak ha RAM-bővítést tesznek bele, így bolti állapotában csak Rolandként vagy SB-ként használható.

RAM

Vége egy Ultrasound, ami csak 1 megabyte-ig bővíthető; az alapmodell maximális RAM-ja 8 megabyte, a Proé pedig filmtörténeti szám, 8 és fél. A bővítés 8 vagy 9 bites SIMM-modulokkal lehetséges, a leírás szerint maximum 80 ns elérési idővel, mivel azonban a régi kártyán 100 volt megadva, gyorsan kipróbáltam ezt is egy százassal, és valóban, hibátlanul működött. Két darab SIMM-foglatat áll

rendelkezésre, és ezeket hál' istennek szabadon lehet kitölteni – tehetünk egyikebe 256 kilóbit, a másikba meg négy megást, mindkettőbe 1 megást vagy bármit, ami eszünkbe jut, megkötés nélkül, a kártya felismeri.

Hozzáadott software

Az bizony van bőven. Dalszerkesztő ügyben előrelépés történt, a Cakewalk Express, valamint a Power Chords Debutje és Pro demója csücsül a CD-n, audió-szerkesztőnek pedig a most magasan legjobb Sound Forge egyszerűsített, de a lényeg (effekteket is!) tartalmazó XP verziója. Ezenkívül pedig sok minden más, a Gravistól megszokott apróság, és néhány dolog, amitől a legjobb Internet-hangkártyaként reklámozzák: Internet-telefonprogram (mivel a kártyán két DMA van, egyszerre lehet beszélni mindkét oldalon), ingyenes CompuServe-elő program egy hónapig (persze csak Amerikában), és a RealAudio-player, amivel Internet-rádióadásokat lehet hallgatni (ilyen már itthon is van, magyarul, az Internetto „hasábjai” között, ki kell próbálni!). Most pedig a feketeteleves, a software-ek, amelyek jelenleg még nincsenek a csomagban (a Gravis ígérete szerint minden felhasználó ingyenesen meg fogja kapni előbb-utóbb): nincs meg még a régi Ultrasoundnál megszokott Patch Manager/Bank Manager kettős, ami nélkül nincs RAM-kezelés Windows alatt, és nincs meg a Patch Maker sem, amivel hangmintákat lehet szerkeszteni, szintén Windowsban. Ne próbáljuk a régieket futtatni, mert nem mennek; meg kell várni az újakat. Addig van helyettük a DOS alatt futó PATCH.EXE, ami mazochistáknak ideális patch-szerkesztő program.

Konklúzió

Egy ideális teszt ezzel fejeződik be, én viszont ilyen nem teszek, mert nem akarom az írást szubjektív irányba terelni. A kártya jó, 1.0 verziószáma ellenére rendben működik, ára is oké, „szoftverice” ugyan kissé hiányos, de ez könnyűszerrel korrigálható. Aki teheti, hallgassa meg.

GG



HARDWARE**MÉLYVÍZ**

ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGOKKAL OTTJÁN MUNKÁNK SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MIKOR SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPEN TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.

A „szatyárkodjunk”, mármint „szavilag”, folytatjuk ott, ahol „abbafejeztük” (na, ez tipikus korrektor előtti Shuerue-duma – a szerk.). Következzen egy olyan eszköz, melynek kapacitása ekvivalens a Traubi-szódával (gyártják azt még?), vagyis soha nem elég.

Merevlemezegység, avagy winchester

Megjelölése lehet még HDD is, ami nem azt jelenti, hogy dadogva irtuk le ennek a fenomenális, nagyszerű, remek és rendkívül jelentős rovatnak a nevét. Az angol betűszó összetevői a Hard Disk Drive, vagyis Merev Lemez Meghajtó. A megnevezés annyiban talán pontatlanná vált, hogy a PC-ket megelőző korszakban valóban meghajtóról volt szó, melyben cserélgették a merevlemezeket, mára viszont elsősorban a lemezekkel egybeépített egységek használata jellemző, cserélhető lemezt szinte kizárólag kiegészítésként alkalmaznak.

Az általánosan használt (a nem cserélhető) merevlemeznek a mechanikai felépítése igen hasonló, lényegében azonos. A lemez, egy valóban merev korong felületére felvitt mágnesezhető réteggel, egy tengelyre rögzítve áll, szigetelt

HWD EPO



tokban (a modern winchesterekben általában csak a szennyeződésektől való védelem miatt van erre szükség, régebben a biztonságos működés érdekében vákuumot használtak). A tengelyre szerelt motor nagy sebességgel forgatja a lemezt, a fej pedig egy rendkívül pontos mozgatómotorral a megfelelő pozícióba állítható. Természetesen a lemeznek mindkét oldalát lehetséges használni, ilyenkor a másik oldal olvasásához, írásához egy második fejre van szükség. A merevlemez egységek kapacitása folyamatosan nő, mivel elképzelhetetlen lenne a kezdeti 10MegaByte-os kapacitású (bár léteztek 5MB méretűek is) egységek használata. A kapacitás növelése nehezen lenne megoldható egy lemezzel. Több lemez esetében az egymás fölé szerelt lemezek közé, mint egy fésű fogai csúsznak be a fejek. A fej és a lemez felülete közötti távolság igen kicsi, ezért van szükség a porvédelemre, mivel egy por szem nagyobb átmérőjű is lehet, mint a réz vastagsága, valamint a porszemcse igen kemény, érdes felületű, így könnyen károsíthatja a lemez felületét vagy akár a fejet.

Külső méreteiket tekintve is igen széles választék áll rendelkezésre. A kor igényeinek megfelelő HDD-k általában a 3.5"-os méretű beépítőkeretbe szerelhetők, a hőskorban nem volt ritka az 5.25"-os dupla magas egység sem (súlya megközelítette egy kifejelett újvi malacét), a hordozható gépekbe pedig 2.5" átmérőjű ultra vékony egységeket raknak.

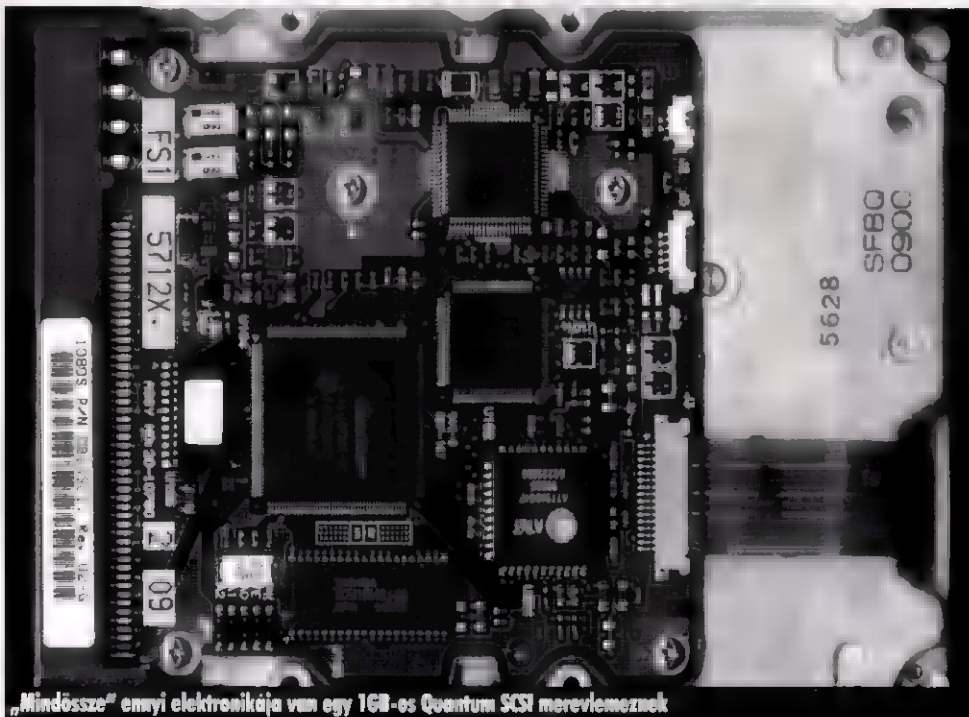
A winchester felépítéséből (mechanikai) egyértelműen következő adat a keresési idő (seek time), mivel itt a fejpózicionáló motor sebességéről van szó. Ez sajnos nem gyorsítható semmilyen vezérlési eljárással, és minél többször kell keresni az adatokat vagy szabad helyet az olvasás, írás során, annyszor adódik hozzá a működési időhöz. A gyakori seekelés elkerülésére a leghatásosabb módszer (és a legegyszerűbb) a töredezés mentesítés – ízlés és operációs-rendszer szerinti defragmentáló programmal javasolt, ami a lehető legoptimálisabban rendezi el az adatokat. Mielőtt áttér-

nék a vezérlésre, meg kell említenünk a keretes (fiókos) winchestereket. Ezek teljesen megegyeznek a beépített társaikkal, mert a beépítőkeret funkciója az, hogy az egységen található csatlakozókat (tápellátás és vezérlés) egy könnyen oldható módszerre váltja. Az így történő adathordozás lényege, hogy a kikapcsolt gépben lévő keretbe behelyezzük a winchestert, majd a helyére tolvaj, bekapcsolás és természetesen a BIOS beállítása után máris használatba vehetjük. A merevlemez egységeket leginkább vezérlésük alapján lehet megkülönböztetni, és ezek három típusba sorolhatók. A régebbi, első generációs szabványoktól most inkább eltekintünk. Bár létezik párhuzamos portra csatlakoztatható változat is, de ennek elterjedtsége nem jellemző, inkább csak speciális területeken használják.

IDE típusú

A maga idejében igen gyors szabványnak számított, és relatív gyorsnak tekinthető is (természetesen többszöri módosítás után). Legfőbb jellemzője, hogy egy címvonalon két egység kezelésére képes. Nem hagy igazán mozgásteret a merevlemez saját vezérlő áramköreinek, ezért itt kevesebb feladatot kell ellátni. Ennek kevesebb feladatnak köszönhetően (az olcsóbb elektronika miatt), az ilyen típusú merevlemez kezdetben jóval olcsóbbak voltak, mint más társaik. Természetesen az alacsonyabb szintű elektronika és az egy kaptafára történő vezérlés miatt sebességileg nem sokáig tudták állni a versenyt a IDE-k szavával. A sebesség növelés érdekében több módosításon is átesett a rendszer, bár alapjait tekintve ugyanaz maradt. Megkülönböztetésükre a MODE 1/2/3/4 megjelöléseket használják, mind a meghajtók, mind vezérlők vonatkozásában (itt a minél nagyobb, annál jobb szabály érvényes). A minőségi különbség az adatátviteli sebességben jelentkezik – léteznek olyan kártyák, melyek rendelkeznek cache memóriával, a jobbák így finoman szólva is csodákra képesek. Ellenben nem elég az egyik egység modernizálása, vagyis gyors winchesterhez gyors vezérlőre van szükség és viszont. Amennyiben a merevlemez tudna többet teljesíteni, csak annyi történik, hogy nem nyújtja a maximális teljesítményét. A meghajtón beállítási lehetőségeink a drive helyének meghatározására szorítkoznak: elsődleges-e, van-e másodlagos drive, esetleg második a sorban.

Amennyiben a fordítottja igaz, lehetnek egész érdekes problémáink; a vezérlők beállíthatók a maximálisnál „rosszabb” működésre, ebben az esetben csak kisebb sebességgel jutunk az adatokhoz. A problémák nem bootolástól kezdve értelmetlen adatok halmazán át, egészen odáig gyűrűzhetnek, hogy ha létrehozunk egy könyvtárat, akkor véletlenül többször egymás alatt jelenik meg. A problémák elkerülésére a legbiztosabb megoldás a pontos beállítás, ez a winchesterekre vonatkozóan általában software úton történik, ugyanis a pontos vezérléshez pontos parancsokra van szükség, melyek nem csak gyártónként, de egyes típusonként eltérhetnek. A beállító program (ezt egy jobb BIOS már tartalmazza) megállapítja, illetve lekérdezi a meghajtók típusát és regisztrálja, a felbootolás során pedig a vezérlőkártya leolvassa a rendszerfájlokat valamelyikébe (esetleg saját programba, amelyre hivatkozni kell) kiírt adatokat. A modernebb vezérlőkön már nem csak két, hanem négy winchester csatlakozására van lehetőség, az ilyen típusú



„Mindössze” ennyi elektronikája van egy 1GB-os Quantum SCSI merevlemeznek

sú kártyák programja akkor is lehetővé teszi a kettőnél több eszköz használatát, ha a BIOS csak ennyit lenne hajlandó kezelni. Természetesen egy csatlakozóra (címvonala) itt is csak két egységet köthetünk, de van egy második csatlakozó, melyre újabb két egység köthető. Megjelölésük általában **Primary** (elsődleges), ami a **Master** (mester: 1) és **Slave** (szolga: 2) meghajtókat foglalja magában, valamint **Secondary** (másodlagos), amely a további **Master** (3) és **Slave** (4) meghajtókat jelöli. Bootolás (bootvezérlő program használata nélkül) csak az elsődleges mester meghajtó elsődleges partíciójából lehetséges. A BIOS-ban nem jelzett meghajtók csak a kártya vezérlőprogramjának a memóriába települése után lesznek elérhetők. Léteznek olyan vezérlőkártyák is, melyek a vezérelt egységekre vonatkozó adatokat saját EPROM-ban tárolják, de ilyen kivételű IDE típusban elég ritka.

IDE csatlakozón keresztül a winchesteren kívül ilyen típusú CD-ROM-ot is vezérelhetünk. Léteznek még speciális egységek is, de ezek ismertetésére később térünk ki. A CD-ROM vezérlése az operációs rendszer feladata (DOS: MSCDEX), tehát ezt sem a BIOS-ban, sem a vezérlőkártya programjában nem kell állítani. Az IDE vezérlőkre mostanság szinte mindig rá integrálva egy floppy és egy portvezérlő (soros-, párhuzamos- és game-port) is, tehát IDE alapú rendszernél erre nem kell gondot fordítani. Korrekt kártyákon bármelyik összetevő letiltható, ha netán más módon már létezne a gépben (például az alaplapon).

A csatlakoztatásról is ejtsünk néhány szót. Az IDE típusú merevlemezeket be kell állítani, hogy hányadik a drive, illetve van-e mellette második (ha másodiknak állítjuk, akkor első megjelölését természetesen veszi), mivel egy vezérlési vonalon csak két egység lehet, több választás nincs. A harmadik és negyedik egységet egy másik csatlakozón, címvonalon kezeli az IDE, és ezeket is mesternek (3.) és szolgának (4.) kell beállítani. Lehetséges úgy

használni a két winchestert, hogy (amennyiben négy egységet lehet kezelni a vezérlővel) mindkettő egyedüli első, ilyenkor az egyik az elsődleges, a másik a másodlagos vonalon csücsül. A beállítás (a jumperek megnevezése) gyártónként, de néha típusonként is eltér, bár általában feltüntetik, ha a winchester címkéjén nem is, a leírásában biztosan. Amennyiben semmi módon nem tudunk hozzájutni, akkor próbálkozással is megkísérélhetjük – a BIOS csak helyes beállítás esetén mutatja a helyén és a megfelelő adatokkal a merevlemezeket. Ne örüljünk, amennyiben hirtelen GigaByte nagyságrendekkel nagyobbak mutatja a méretet a vásároltnál, csak hibás felismerésről szó. **FIGYELEM! A hibásan detektált (kezelt) winchester használata adatvesztéshez vezethet!** Magyarán, kísérletezésre csak akkor fanyalodjunk, ha utána formázni lehet a lemezt. Az inkompatibilitás szívárványszemű szörnyetege itt is felütötte a fejét. A meghatározás szerint csak a gyártónak azonos típusai kötelesek egymás mellett működni (mármost egy címvonalon). Elméletileg tehát két Conner 40-es (ST 270, ha jól emlékszem a típusszámra) egymás után rakva és megfelelően bejumperelve, tökéletesnek kellene lennie az együttműködésnek. Meg kell mondjam, nem működnek, mivel az első sorozat (márpedig ebből van a legtöbb országban) Conner 40-es semmilyen winchesterrel nem megy együtt, és az is előfordul, hogy egy típus csak elsőként hajlandó működni. A modernebb (mode 3-tól) merevlemezek esetében szerencsére már elenyésző az ilyen összeférhetetlenség jelentősége, még kevert gyártók és típusok esetén is.

A kábelek bekötése szinte teljesen egyértelmű, a tápkábel általában a nagyfloppyval megegyező, fordítva csak akkor lehet bedugni, ha megfaragják vagy széttröng az aljzatot (legalábbis gyári kábel esetén). Az adatkábel bekötése pedig szinte mindig a „táp felé” elvet követi, ami azt jelenti, hogy az egyes láb a táp felőli oldalra esik. A vezérlő

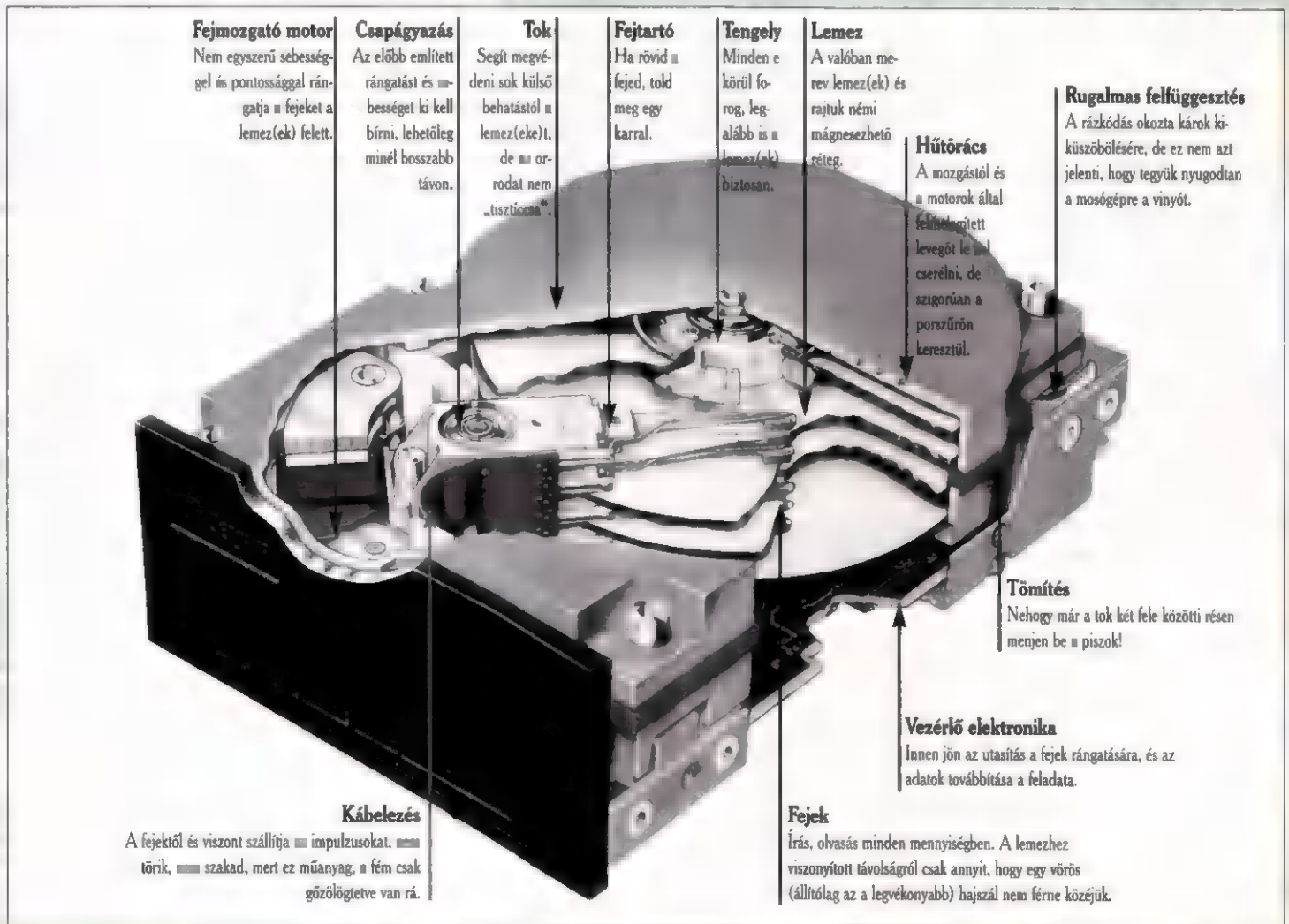
kön vagy leírásukban meg van jelölve a kártyán lévő csatlakozó 1-es pólusa. Amennyiben erre az oldalra csatlakoztatjuk a kábel jelölt oldalát, a meghajtóknál csak arra kell ügyelni, hogy a jelölés a tápcsatlakozó felé nézzen. **Mind a merevlemezen, mind a vezérlőn a réz tűskékből áll a csatlakozó, amely erőszakoskodásra könnyen elhajlik, illetve letörik, ezzel esetenként főlősleges (javítási) költségbe verve tulajdonost.** Bekötési szempontból kivételt képeznek (nem is PC-ről lenne szó, ha nem lenne kivétel) a laptopokba, illetve notebookokba gyártott speciális winchesterek, valamint a TEAC 120MB-os drive-ja. A notebook egységek speciális, az adott típushoz készített csatlakozóval készülnek, amely általában egy kábelben oldja meg mind az adat, mind a tápfeszültség átvitelt. Ezek bekötéséhez és beszereléséhez, ha nem az adott notebook típusba történnek, speciális keretre és csatlakozó-átalakítóra van szükség. Az itt leírtak a beépített és a PCMCIA merevlemezekre vonatkoznak. A TEAC meghajtóval pedig egy szervizben találkoztam, ahol kuriózumként tartották, ugyanis tápellátása a kisfloppyval megegyező tápcsatlakozón keresztül, az adatkábel felrakása pedig a táp ellenoldalán történt.

A tápcsatlakozó hibás bekötése elég durva dolgot eredményez, akár oda is juthatunk, hogy a javítás helyett újat kell vennünk. Az adatkábel hibás felhelyezése okoz fizikai károsodást, de a gép meg sem mukkan bekapcsolás után.

A továbbiak sajnos csak a következő számba férnek bele, ezért szomorú szívvel búcsúzom, de az oldal vége előtt következzon a szokásos Imbecillis Pistike kérdés.

I.P.: Tessenék mondani, belső paralelre le portra köthető ZIP drive-e van?

Schuerue



MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

NEM VÉLETLENÜL KELETKEZTEK -MIX ÉS -TURMIX VÉGÜ OLDALAINK: ÚJ ROVATAINKBAN APRÓBB JÁTÉK- ÉS MULTIMÉDIA MAZSOLÁKRÓL EZENTÚL IS BESZÁMOLUNK MAJD. ÉZZEL II IGYENKSZÜNK SZÁMÍTÓGÉPES VI-LÁGUNK MÉG SZÉLESEBB PERSPEKTIVÁJÁT BEMUTATNI – MÉG MI NÉHÁNY SZÓBAN IS...

BESZÉLŐ SZÓTÁR

A Delfin CD-sarokban ismét leltem egy játszva tanító programot: *My Talking Dictionary!* A készítőik 6-10 éves gyerekeknek ajánlják, de én bátran ki jelenteni, hogy bárki számára hasznos lehet – pláne, ha most kezd angolul tanulni.

Ha beszélünk már más nyelvet (a magyaron kívül), könnyű dolgunk van, mert az egér jobb gombját beállíthatjuk németre, spanyolra, franciára, kínaira, ill. japánra. Ilyenkor mindent meghallgathatunk az adott nyelven, és könnyedén megtanulhatjuk a szavakat, kifejezéseket. Akkor sincs nagy baj, ha csak magyarul beszélünk. A CD-n szereplő képi információ nagy segítségünkre lehet, bár ebben a részben találtam hibát is. Például a képernyőn látunk egy majmot, és azt váránánk, hogy a program kiírja „monkey”. Hát tévedtünk, és ha nem segítenek, akkor megtanultam volna, hogy a majom = „climb” – bár igaz, hogy mászik.

A fő képernyőn a jobb alsó sarokban játékokat találunk: akasztófas (jelen esetben pókos – ha találod ki a feladott szót, megkajál a pók), betűkeverés, illetve betűkirakós. Ez utóbbival csupán az volt a problémám, hogy egy-két esetben



MULTIMÉDIA

hiába tudtam a megfejtést, nem volt meg hozzá az összes betű. Senki ne gondolja, hogy a fentiek miatt elment volna a kedvem a programtól. Ha Mr. Chaos kevesebbet lenne a szerkesztőségben, most is a gépét nyúznám és növelném igen szerény szókincsemet.

Az induló képernyőről több helyszínre vándorolhatunk: utazás, állatok, helyek, stb. Az adott témakörök is tovább szűkíthetjük és mindenholon beléphetünk egy könyv alakú szótárba. A számunkra érdekes, még ismert szavakról magyarázatot kérhetünk, sőt néha apró filmet láthatunk, esetleg – pl. állatoknál – hangokat hallgathatunk.

Szóval a kezelése igen egyszerű, szinte bárholon bárhol átugorhatunk. Igen nagy hasznát vettem a kiejtés gyakorlásánál – most kezdtem angolul tanulni –, az alapvető szavak elsajátításánál, és ezenkívül annyira lekötött, hogy majdnem elfelejtettem hazamenni.

részleteket, állatokat, nevezetességeket, nagy embereket, burleszt jeleneteket és egyéb érdekességeket tartalmaz.

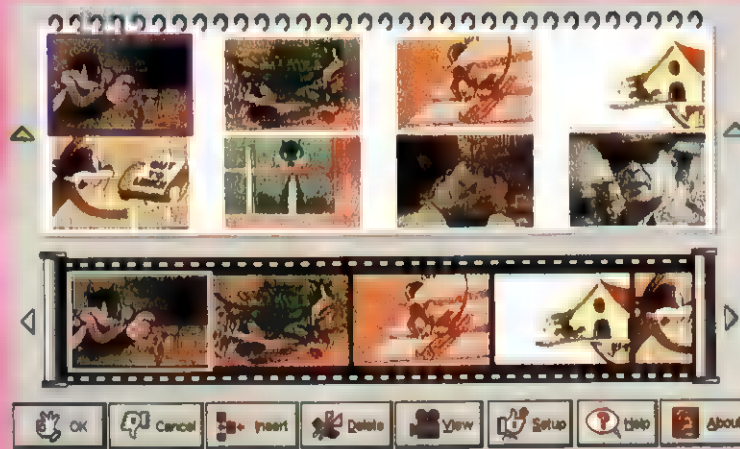
A winsin mintegy 5MB helyre telepszik fel. Javasolni tudom azoknak, akiknek gyakran kell több kevesebb időre otthagyni a Windows alatt futó, bekapcsolt gépet, és szeretnének egy igazán látványos, könnyen konfigurálható képernyővédőt, mely szürke napjainkat igazán színessé varázsolja.

Jon

EXPERT MAPS

A fiatalabb korosztályt sokszor nyaggatják az iskolában, hogy tanulja meg a világ főbb területei, városai, folyói, kikötői nevét. Sokan általában a kényszer miatt utálják a dolgot. Erre a problémára hivatott megoldást találni az Expert Maps nevű program (szintén a Mixinnél találtuk). Lényegében egy világ atlasz és egy enciklopédia kombinációja; minden információt egyszerűen lehet keresni vele, nincs

Csilla



szükség a darab könyvekre és térképekre. Rendelkezik ezen kívül térkép-tervezővel, mely segítségével megalkothatjuk nekünk fontos információval tarkított térképet. Ehhez ötven elemből álló ikon-tár áll rendelkezésre, valamint rajzeszközök (vonalhúzás, körrajzolás, bezier-görbék, kis nyilacsúkkák, kiszínezés) és tetszőleges méretű szöveges feliratozási lehetőség. A képernyőn a többféle adatbázisból több is megjeleníthető egyszerre

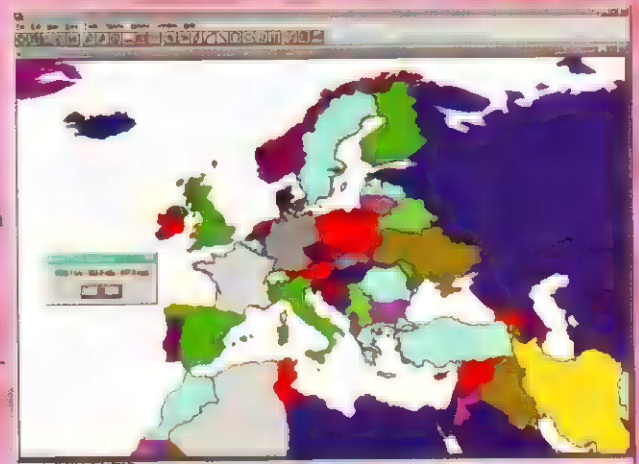
MOVIE CLIPS

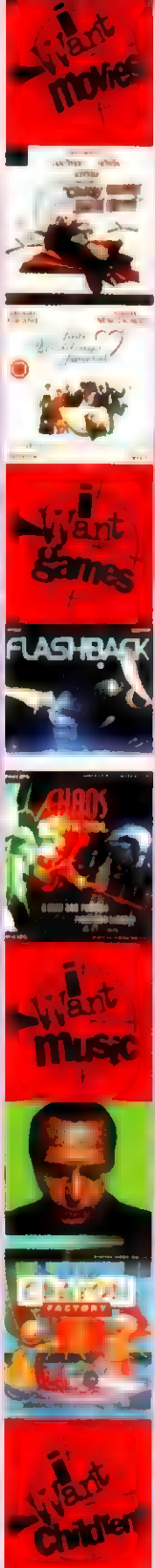
Ki ne tudná, aki egyszer számítógép közelébe került, mi is az a Screen Saver. Legtöbbször a Norton idéten csillagocskáira, az újabb programok tulajdonosai a DOS Navigátor már-már szépnek nevezhető képernyő pihentetőre gondolnak.

A Miximtől az Expert egy újabb, jópofa programját hoztuk el. A program Windows 95 és Windows 3.1-re lett kifejlesztve, kifejezetten igényesek számára. Kb. 200 mozi és TV klipet tartalmaz, amelyek a jól ismert Windows grafikus felületen tetszés szerinti sorrendben variálhatók, igen jó minőségű AVI file-ok formájában. Ikonos vezérléssel könnyedén választhatunk a sokféle látni- (hallani) valóból, ezeket előzetesen meg is nézhetjük, majd a Setup ikonra kattintva beállíthatjuk, hogy a választott anyagot, a megadott idő elteltével, sorban vagy véletlenszerűen játssza-e le. Ez mindaddig ismétlődik, amíg nem fordulunk a géphez valamilyen paranccsal. A készlet rajzfilm

új MDI (Multiple Document Interface) segítségével. Nézhetünk egyszerre műholdképet, földrajzi és demográfiai adatokat. Tetszőlegesen kinagyíthatjuk a térképeket, a minél részletesebb információ érdekében. Az információkat, ha kell kinyomtathatjuk, és dicsekedhetünk vele a tanár néniénk...

Newlocal



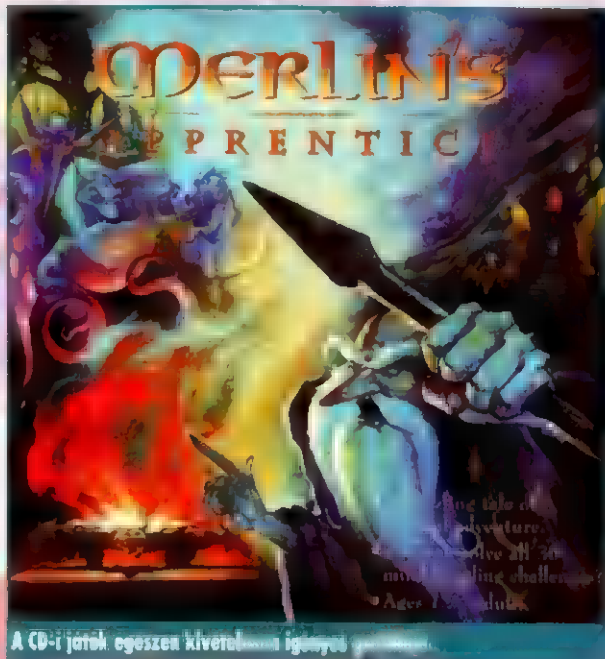


MIELŐTT BELEVÁGNÉK NÉHÁNY EGÉSZEN KELLEMES CD-i LEMEZ ISMERTETÉSÉBE, APRÓBB HELYREIGAZÍTÁSOKAT KELL KÖZZÉTENNEM: SAM. JOE MENTI, AMI MÉG MENTHETŐ, ÉS VEZETTŰL MAGYARÁZKODIK...

Legutoljára azt találtam írni, hogy a Video CD és CD-i lemezek lejátszásakor azért tapasztalható nagy minőségkülönbség a számítógéppel és a TV készülék között, mert az előbbi több színt képes megjeleníteni. Ezt kérem szépen meginterjúvolt szakemberek állították, és csak gyalog-felhasználóként hittem nekik. Most „még sokkal hozzáértőbb” emberekkel beszéltem, akik szerint ez butaság, és sokkal inkább a VGA monitor felbontásában és képfrissítésében keresendő az eltérés. Most már végképp összezavarodtam, és kezdem azt hinni, hogy is az ok a lényeg: VGA képernyőn tényleg sokkal jobb a gépi Legutoljára a Top Gun című opust volt szerencsém megtekinteni, ahol újabb érdekes, eddig még nem látott képszeletekre lettem figyelmes. Így hát, csak ismételni tudom, hogy a superlatívuszokat sorolni a minőségről: elképesztő!

Igen, köszönjük a ránk hajigált rohadt tököket és záptojást, akkor most következzen valami egészen más!

Magyar termék, magyar rajzfilm – egy újabb magyar Video CD. A Com-Ser Kft. készítette el a híres Hohoho Horgász néhány epizódját VCD-re. Hat rajzfilmet találunk a CD-n, amelynek CD-i kezelőfelülete is egészen csiszás lett, még egy Házimozi 3D animációt is felraktak – igaz, a CD



A CD-i játék, egészen kivételként igényes megjelenésben.

nyomdai munkálatai (értem ezalatt a borítót) hagynak némi kívánivalót maguk után (enynyi helyesírási és elírási hibát még a PC-X első száma sem tartalmazott)! Igaz, hogy csak a magyar piacra készült pár száz példányban, de azért egy picit nagyobb figyelmet kellene fordítani a külsőre.

Jóval nagyobb falat a Pink Floyd: The Wall dupla lemeze. E régebbi kiadású CD-n megtalálható a teljes Alan Parker által rendezett film. A hozzánk került lemez CD-i formátumú, de a nagy sikerű filmet valószínűleg elkészítették a manapság elfogadott Video CD formátumban is, amelyet MPEG kártyával számítógépen is lehet játszani.

A lemez – mi sem természetesebb – Dolby Surround technikával készült, így a Pink Floyd zenei hatása is tökéletesen érvényesül.

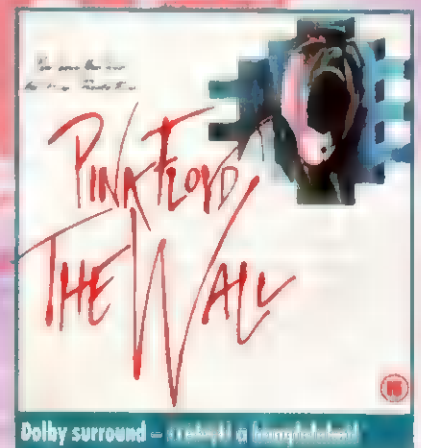
Még egy régebbi CD-i került a kezembe (pontosabban a Com-Sertől kölcsönkaptuk), ez pedig a Cartoon Carnival. A CD-i Hanna-Barbera rajzfilmeket tartalmaz, illetve ezeket csak akkor nézheted végig, ha különféle logikai, ügyességi játékokból kirakod a Cartoon Carnival szót: ekkor egy-egy Flintstones, Yogi

Bear, Top Cat, Scooby-Doo, Jetsons vagy Huckleberry Hound rajzfilmet nézhetsz végig a harmincből. A játékok egészen kicsinyeknek valók, ám ezek nehézsége 10 szinten változik, a már negyedik, ötödik fo-

kozat is elég nehéz. Alapvetően hatféle játékkal találkozni: két logikai „keresd a pártját” (az egyik színekre, a másik hangokra épül), két ügyességi (Frédive! lufikat kell összefogdosni, illetve George Jetsonnal meteorok között repkedni és elkapdosni az elszabadult műholdakat), labirintusos (Scoobyt kell kivezetned egy útvesztőből, amely állandóan változtatja az alakját) és egy rajzfilmes kérdésekből összeállított kvízzjátékból áll.



A teljes Hanna-Barbera „arzenál” megtalálható



Dolby surround – a színházban is használható

Hasonló stílusú, de már vadonatúj a Merlin's Apprentice. Ez is elsősorban logikai feladványokra épül, igaz, inkább családi szórakozást ígér, hiszen a játékok sokkal jobban gondolkodtatóak. A harmincféle logikai játék közt akad puzzle, titkosítás-megfejtő, ügyességi, memóriajáték is. Mindez ámitóan szép grafikával, a CD-i-től megszokott igényességgel, kifogástalan hangokkal.

Mr. Chaos

**RENDRAGYÓ MÓDON TESZTEL-
TÜK ■ LION KINGET: ELŐSZÖR
JON NÉZTE MEG A MAGA
„GYEREKES” (!) STILUSÁBAN,
AZUTÁN PEDIG GIRAFFE, „EGY
GYERMEK ATYJA” VETETT RÁ
NÉHÁNY PILLANTÁST...**

Sajnos én nem láttam ■ Oroszlánkirály című Disney rajzfilm remekét, de ettől függetlenül felkeltette figyelmemet ■ CD. Gyors installáció, majd egy dupla egérekatt' és fantasztikus élményben lett részem. Egy teljesen új világ tárult fel előttem, mindez nagy felbontásban és 256 színben. És most lássuk ■ oroszlánt! Tehát progj indít, egy bevezető kép, majd a Timon által irányítható főmenübe juthatunk, ahol többféle lehetőségünk van.

Play: itt a teljes történet tekinthetjük meg oldalankénti felosztásban, melyet szöveggel, illetve előszóval is megcsodálhatunk. Ha a papagájra (Zazu) klikkelünk, még egyszer elismételhetjük a pár soros történetet, viszont ha az öreg majmot (Rafiki) részésszük előnyben, néhány speciális szó magyarázatát hallgathatjuk meg. Néhány rész esetében játszhatunk is, amennyiben ■ képernyő bal oldalán feltűnik Simba és Nala alakja. A játékokhoz nincs igazán mit fűzőm, apró ügyességi rutinokról van szó. A képernyő két alsó sarkában álló irányjelző tábla értelemszerűen az előre, illetve a visszalapozást jelenti. Timonra való klikkelés pedig visszatérés a főmenübe.



Simba bemutatja a „pápcát”

Animated Storybook: The Lion King

Read: ha ezt ■ opciót választjuk, a történet automatikusan pereg le. Dőlj hátra, és élvezd Simba utazását ■ gyermekkortól a Pride Lands-i királyság megszerzéséig.

Help: Timon segítségével bárki könnyen eligazodhat a játékban.

Pick ■ Page: Kapkodó természetűeknek ajánlott opció, ahol a bogarat (bár mostanában a Bogarakkal nincs igazán szerencsém...) jobbra-balra igazgatva válogathatunk a történet lapjai között. Amennyiben ■ játékokat (bármelyiket ■ három közül) szeretnénk kipróbálni, türelmesen slattyogjunk ■ utolsó pár oldalra.

A Disney-től megszokott, gyönyörűen kidolgozott programról van szó, ami ■ játék és multimédia kategóriába egyaránt illik. Tartsuk szem előtt a 9 éves korhatárt, és íyetén ne várjunk világmegváltó dolgokat. Utóirat: nyelvtanuláshoz forrón ajánlom.



Jon

ilyen a főmenü, akkor milyen lesz maga a program?

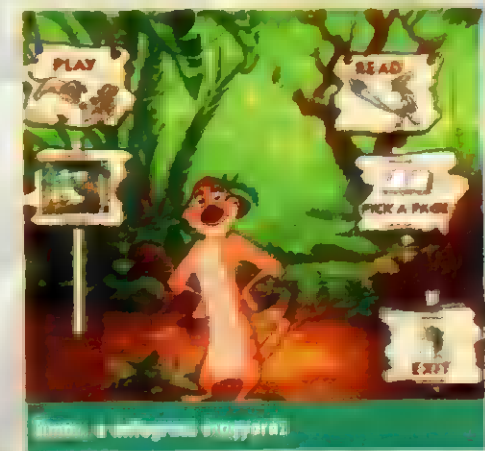
A **Read** funkcióval kezdtem, amit viszont sajnos pár perc után – időhiány miatt – le kellett lőnöm. Sajnos, ugyanis annak ellenére, hogy legutójjára alig egy hete láttam, nagyon tetszett a hangos képeskönyv és rajzfilm keveréke. Tulajdonképpen a magyarul is megjelent Disney-könyv elevenedik meg ■ szemünk láttára, ráadásul (bár gondolom sokan örülnének ha magyarul szólalna meg) eredeti, vagy közel eredeti előadásban. Egyedül ■ Oscar-díjas és Oscarra jelölt zenék „butított” változata zavart egy kicsit, jobban örültem volna az eredetieknek, de tény, ezek sem rosszak.

A **Playre** áttérve a történet kibővült Rafiki magyarázataival, némi többlet animációval és három egyszerűbb játékkal. Az elsőt kipróbálhatjuk, milyen a szavannán vadászni (aki látta a filmet, biztosan emlékszik arra, amikor Mufasa fiát oktatja, Zazu „önkéntes” segítségével), ■ másodikban érdekes csillagképeket rajzolhatunk (ha nem is a régi királyok képét), míg a harmadikban a mindig éhes Timonnal kell minél több bogarat összeszednünk (nevelés a számítógépes életre: debugolás).

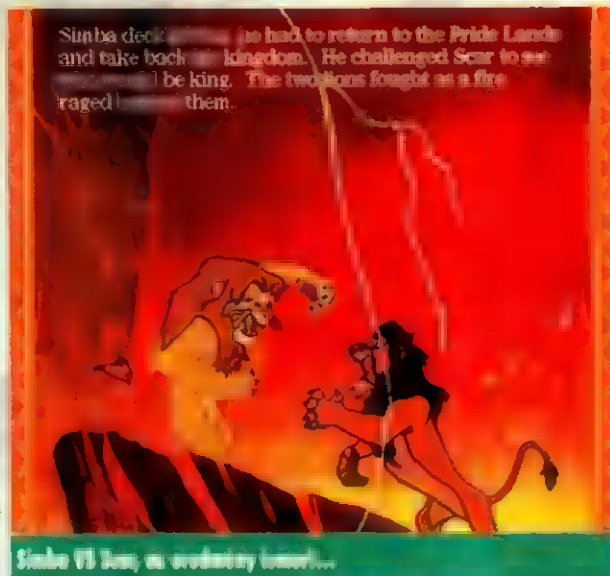
A **Pick a Page** funkció inkább akkor jön jól, ha valaki már többször látta a történetet és egy adott részre akar rákeresni, vagy ha a lefekvés (vagy egyéb okok) miatt félbeszakadt a legutóbbi nézelődés.

Abban viszont maximálisan egyetértek Jonnal, hogy ■ program nagyon alkalmas nyelvtanulásra: inkább ösztönzi a tanulókat egy-egy ilyen történet (a Disney's Animated StoryBook sorozatnak már több tagja is van), mint néme-lyik száraz nyelvtelke.

Giraffe



Timon, a szavannai utazóbarát



Simba vs Scar, az örökösös háború...

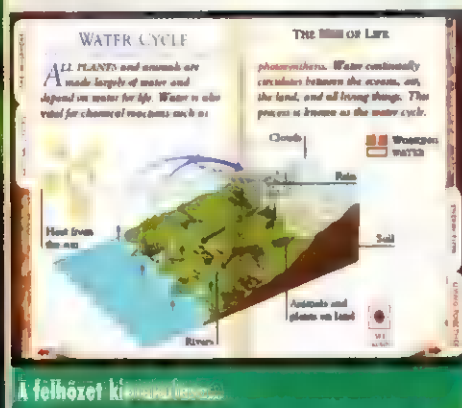
Jonnal szemben nekem már volt szerencsém Simbához és társaihoz mind a moziban, mind videón, ráadásul csemetém jóvoltából a videó-változat megjelése óta heti két-három alkalommal is. Nem dicsekvésképp mondom, de mára Oroszlánkirály szakértőnek mondhatom magam: hacsak másfél másodpercet hallok belőle, már szinte percre pontosan megmondom, hogy hol tart a film. Szóval nekem volt mihez hasonlítanom a CD-t, bár az idő rövidsége miatt csak futó ismeretséget kötöttünk.

A program elindítása után ■ sokkal megérkeztem a főmenübe, ahol az állandóan fontoskodó Timon fogadott. Az ő pár perces monológja alatt estem be először az asztal alá. Azt hiszem a legpontosabban úgy jellemezhetném előadását: Disney-minőség, tömény hülyeséggel párosítva. Ezek után kíváncsi lettem, hogy ha

Encyclopedia of Nature

SOKFÉLE MULTIMÉDIÁS KIADVÁNY FORDULT MÁR MEG A KEZEMBE, JOBBAN, ROSSZABBAN EGY-ARÁNT. NEM MINDEGYIK NYERTE EL TETSZÉSEMET, MERT NIÁBA N CSICSÁS KÜLSŐ, NA IDEGENNEK NAT. ŐSZINTÉN MEG KELL AZONBAN MONDANOM, HOGY AZ EYEWITNESS SZOROZAT MÁLAM MINDEN TEKINTET-BEN ZÖLD UTAT KAR.

A Természet Enciklopédiája című CD (annak ellenére, hogy **=====** éppen vadonatúj szerzemény) teljesen lenyűgözte **=====** családomat s persze engem is. Egészen egyszerűen azzal, hogy nem akarja azt hangsúlyozni, hogy **=====** számítógép segítségével készült multimédiás ismeretterjesztő anyag, tehát tele kell lennie animációval, hangeffektusokkal, képekkel, lehetőleg minél tolatodóbban. Sőt ellenkezőleg, minél jobban szeretne egy megszokott, nagy alakú, sok színes képpel ellátott könyvre hasonlítani, olyanra, amelyet szinte minden gyerek szívesen lát a könyvespolcán.



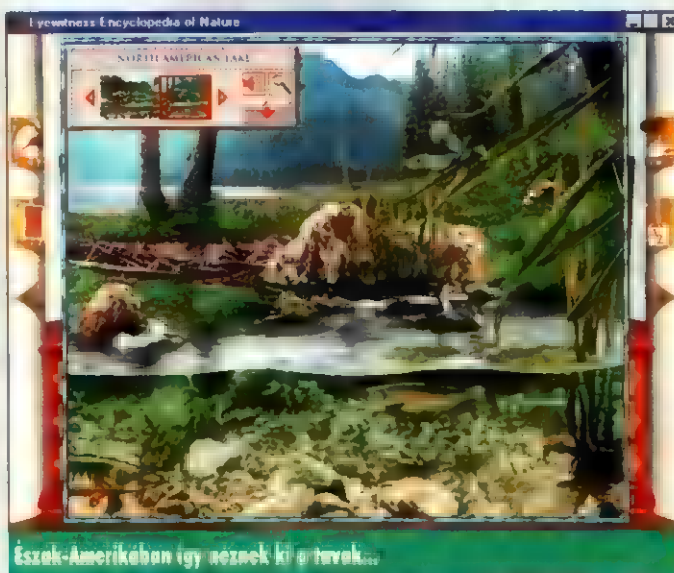
A felhőzet kiemelése...

A program kezelőfelülete nem mindenféle ikonokból és nyomógombokból áll: amikor elindítjuk, egy természettudományos szertárban találjuk magunkat, ahol számos fiók, nagy könyvek, **=====** falon tablók, középen pedig egy hatalmas földgömb van, **=====** mind-mind csodát rejt. Itt nem találkozunk tiltó táblákkal – ebből következően a fiókokat ki lehet húzni, a könyveket fel szabad lapozni, a tablókat meg szabad vizsgálni, **=====** mikroszkópba belenézhetünk, a földgömböt meg lehet pörgetni. Sőt, mindez tulajdonképpen kötelező!

A fiókokban különféle élőlény-csoportokat találhatunk: rovarokat, gerinctelenekeket, növényeket és gombákat, kétélűtűket, hüllőket és madarakat. A fiókokat kihúzva változatos kép tárul szemünk elé, melynek tartalma **=====** adott csoporttól függ. A madarak fiókjában például megtudhatjuk, hogy mitől madár a madár, megismerkedhetünk a repülni nem tudó madarakkal, **=====** kakukk különös szaporodási szokásaival, a baglyokkal, **=====** mézevő madarakkal, **=====** harkályokkal, a vízimadarakkal és így tovább. Mindezek **=====** fiók egy-egy rekeszében helyezkednek el, s csak rájuk kell kattintani, hogy megjelenjen **=====** hozzájuk tartozó információ. Ahol lehet, **=====** témához kapcsolódó egy-egy fajt külön kiemelnek, emellett külön lapon kapjuk a fontosabb számadatokat.

A földgömb segítségével **=====** egyes földrészek és földrajzi egységek élővilágáról kaphatunk átfogó képet. Az előtte látható ingás szerkezet segítségével állíthatjuk be, hogy milyen területet szeretnénk látni. Ezután a földgömb forgatásával választható ki, hogy mely földrészre vagyunk kíváncsiak, hi-

szen mindegyiknek megvan a rá jellemző élővilága. Ekkor egy széles látképet kapunk, amelyen számos helyi jellegzetesség látható. Egy külön kis manőverező-ablak szolgál arra, hogy **=====** nagy, egész képen mozgathassuk azt **=====** ablakot, amelyet látunk. Emellett a részleteket is megvizsgálhatjuk, ekkor egy nagyító ablakot húzhatunk bárhová **=====** kép felett.



Észak-Amerikában így néznek ki a tavak...

Az egyes állatokra vagy növényekre kattintva megnyílik előttünk a könyv róluk szóló oldala.

Ha a falon lévő tablók valamelyikére kattintunk, akkor **=====** emlősökkel, illetve **=====** halakkal köthetünk közelebbi ismeretséget. Mindkettőn rendszerezve találjuk **=====** oda tartozó állatokat, **=====** emlősöknel a főemlősök, kérészlők, rágcsálók, nagy növényevők, rovarevők, vízi emlősök stb. kategóriákban. Megtudhatjuk persze azt is, hogy mi különbözteti meg **=====** emlősöket **=====** többi állattól, vagyis mitől emlős az emlős. Két hatalmas könyv is található a szertárban. Az egyik a „The Web of Life” címet viseli, s most kivételesen ezzel **=====** az Internetre gondol, hanem az élőlények között fennálló szoros és szövevényes kapcsolatra. Számos oldalon mutatja be a bioszférát, a természetes körforgást, az energia folyamatát és az együttélést. A másik könyv a „The Green Book” címet viseli, s ez mindent el is árul róla. Komoly figyelemtervezések hangzanak el az üvegház-hatás, az ózonréteg sérülése, a tengerszint globális emelkedése és az energiapiacok kapcsán. Külön fejezetet kapott **=====** környezetszennyezés, és **=====** tulajdonképpen szomorú dolog, hiszen jobb lenne, ha nem kéne rá annyi szót vesztegetni, ha mindenkinek természetes lenne természetes életterének megóvása. Újabb fejezet szól **=====** veszélyeztetett fajokról, amelyeket az ember áldásos tevékenysége juttatott ebbe **=====** helyzetbe. Végül szót kell emelni **=====** ellen az esztelen pusztítás ellen, amit a meggondolatlan, kizsákmányoló vadászatok okoznak.

A földgömb mellett található polcok egyikén egy hatalmas barométer szolgál arra, hogy beve- **=====** minket Földünk különböző éghajlati övezeteibe, elmesélve róluk a legfontosabb tudnivalókat. Emellett megtudjuk, hogyan alakulnak ki a szelek, **=====** felhők, a csapadékok, így nagyobb esélyünk lesz arra, hogy megértjük, amit **=====** reggeli időjárás-jelentéskor **=====** TV-ben mutogatnak (per-

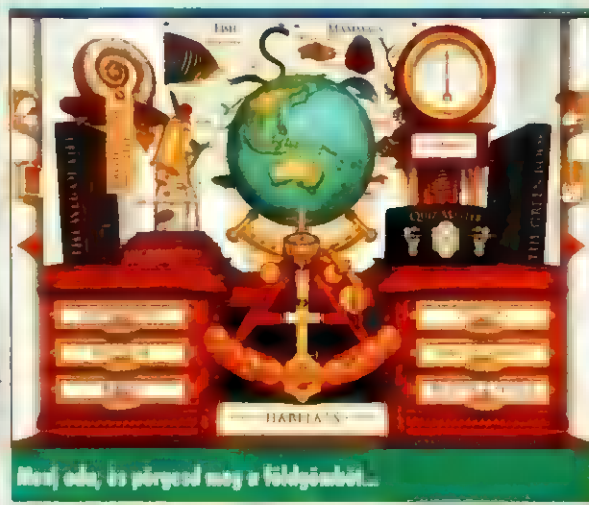
szé, Aigner Szilárdnak nem kell féltennie **=====** állását, ahhoz még sok mindent kéne tanulni a meteorológiáról).

Egy másik polcon egy hatalmas kagylókövet hívja fel figyelmünket arra, hogy az élet nem most és nem is tegnap kezdődött. Sok mindent megtudhatunk az élet kialakulásáról, **=====** történelem előtti emlősökről, mamutokról, hüllőkről, gerinctelenekekről, növényekről, **=====** őskövületekről. A körülötünk lévő világ látható része is hatalmas, hát még az, amely annyira kicsiny, hogy szabad szemmel **=====** is bírjuk felfogni! Belepillantva azonban a földgömb mellett lévő mikroszkópba, megláthatjuk azokat a mikroszkopikus alkotóelemeket, melyek az élő szervezeteket alkotják, ezek mellett pedig azokat **=====** mikroorganizmusokat, melyek nem sokkal nagyobbak az előbb említett sejtnekél.

Ha úgy érezzük, hogy alaposan megismertük **=====** természetet, **=====** kvíz mester segítségével próbára tehetjük tudásunkat! Erdemes néha nekiveselkedni, hogy szinten tartjuk tudásunkat, s hogy **=====** feledkezzünk meg azokról, akikkel együtt élünk ezen **=====** planetán.

Gyönyörű ez a program. Elfogultság nélkül állíthatom, hogy **=====** egyik legszebb, amit valaha ilyen témában láttam. Emellett hatalmas információmennyiséget hordoz, szép illusztrációkkal, szóbeli kommentárokkal és filmbejátszásokkal körítve. Méltó utódja **=====** hagyományos, színes ismeretterjesztő könyveknek. A program szépen kivitelezett, nem érződik rajta **=====** mostanában divatos multimédia toolkitek hatása. Mindenkinek azt tudom mondani, hogy az isten szerelmére, ki ne hagyja! Ja, nem kell hozzá Windows 95, beéri **=====** előző verzióval is egy 386-oson, 4 megával. Ilyet is lehet...

BigZoo



Majd oda, is pörgetd meg a földgömböt...

MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ



Crescendo Kit:

MAUI professzionális sampler hangkártya 8 MB-ig
FATAR 49 billentésérzékes MIDI keyboard
Band In A Box, Miracle, Wave Editor software
Az összes szükséges kábel.

Ára mindössze

38 000 Ft

TURTLE BEACH KLASSZIKUSOK



Tropez Plus:

Effektproci, 8 Khz, 4 MB ROM, 12 MB-ig
bővíthető RAM.. Hallgasd meg!

TAHITI is újra kapható,
valamint még sokan mások:
TBS 2000, RIO...

Viszonteladókát is várunk !

TURTLE BEACH SYSTEMS

AMECON Budapest Kft.

1113 Bp. Bocskai út 42. Tel/Fax: 06-20460-436



Legújabb
kiadványaink

COMPUTERBOOKS

Budapest, XII. Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 175-15-64; Tel./Fax: 175-35-91

<i>Dr. Tamás P.-Tóth B. és trai:</i> Windows 95 + Microsoft PLUS! felhasználóknak	
- magyar nyelvű változathoz	1.960.-
<i>Tóth B.-dr. Tamás P. és trsai:</i> WINDOWS 95 & Microsoft PLUS felhasználóknak	1.995.-
<i>Nádai P.-Rezessy B.:</i> Visual FoxPro 3.0 (PROXERV Kft kiadványa)	1.860.-
<i>Gazsó Zoltán:</i> Adatbáziskezelés dBASE 5.0 for Windows rendszerben - lemez melléklettel ir.á.:	1.800.-
<i>Jakab-Juhász-Vémi:</i> Adobe Photoshop	2.480.-
<i>Dr. Kovács T.-Dr. Kovácsné C.J.-Ozsváth M.:</i> Adatkezelés MS ACCESS 2.0 alkalmazásával	1.890.-
<i>Dr. Tamás P.-Tóth B. és társai:</i> DELPHI	
- út a jövőbe - lemez melléklettel	1.999.-
<i>Székely V.-Pope A.:</i> Áramkórszimuláció a PC-n	
- a lemez mellékleten ■ TRANZ-TRAN szimulációs program	1.990.-
<i>Lengyel V.:</i> Az INTERNET világa	1.456.-
<i>Stolnicki Gyula:</i> Hálózatokról kezdő felhasználóknak	1.369.-

Kérje teljes és részletes könyvkatalógusunkat!
Levél cím: 1253 Budapest Pf. 71.

Sütkérezzen Ön is az információtenger világítótornyának fénysugarában!

Az iNteRNeTto hírlevél megrendelői* között az Ifabó utolsó napján kisorsolunk egy mobiltelefonra kapcsolható HP Omnigo palmtopot, tíz iNteRNeTto pólót és húsz példányt az iNteRNeTto Áramlatok magazinból.

DataNet



* Az összes megrendelő részt vesz a sorsoláson. Hogyan rendelheti meg a hírlevelet? Keresse fel az iNteRNeTto-t a World Wide Weben a <http://www.idg.hu/internetto/> címen. Lapozza fel a Friss rovatot, írja be az e-mail címét a megrendelőlapra, és kattintson a Rendben gombra. A másik módszer: írjon egy e-mailt az abcd@ind.eunet.hu címre és a subject sorba írja be: hírlevel.

ITT RENDELHETED MEG!
1537 BUDAPEST PF. 386

(VAGY LAPON A 15. OLDALRA)



MAGAZIN

MEGJELENT A
CD-X
MAGAZIN
1996/1. szám

№1

1996 FEBRUÁR

Összejöttek!

A jó ár, a kiváló teljesítmény, a korszerű design

ES.COM

commodore

PC-S KIEGÉSZÍTŐ

Az Escomnál találkozott egymással a jó ár, a kiváló teljesítmény és a korszerű design a Commodore PC-kiegészítőinek világában. Nézzük a részleteket:

A Commodore számítógépet komplett multimediaszerűvé teszi a Commodore multimediaszoftverek segítségével: a Commodore Zodiak 32 bitűs hangkártya ideális a játékokhoz. A Sound Blaster kompatibilis 16 bites FM hangkártyával a négyszéres CD meghajtóval megfelelő teljesítményű hardveres szoftverek segítségével a Commodore számítógépet a legújabb fejlesztésű valós háromdimenziós 3D grafika készítésére alkalmas programokhoz, kiterjedt animációs lehetőségekhez. A Commodore Zodiak 32 bitűs CD meghajtót tartalmaz, a hangkártya a legújabb fejlesztésű valós háromdimenziós 3D grafika készítésére alkalmas programokhoz, kiterjedt animációs lehetőségekhez. A Commodore Zodiak 32 bitűs CD meghajtót tartalmaz, a hangkártya a legújabb fejlesztésű valós háromdimenziós 3D grafika készítésére alkalmas programokhoz, kiterjedt animációs lehetőségekhez.

Találkozzon szívesen is az Escom üzletében!



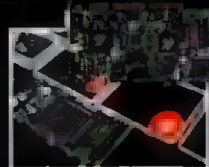
Microcircuit:
 mikrokapcsoló, jobb és balkezes

1.190



Hangkártya:
 16 bites FM hangkártya, Table

12.950



MPEG kártya:
 videodigitalizálás, verlay 800x600 bontás

37.990



MIDI Master:
 MIDI kábel

1.200



Multimédia billentyűzet:
 Win'95 billentyűzet épített hangszóróval és mikrofonnal

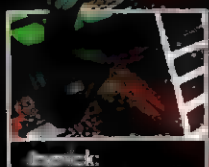
9.490



Mouse-ok:
 ergonómikus infra mouse basic mouse

5.490

2.390



120 Watt Speaker Set:
 160 W teljesítmény

18.490



120 Watt Speaker Set:
 160 W teljesítmény

18.490



Subwoofer:
 18 W kimenő teljesítmény, 35-300 Hz, Bass reflex

9.990



Budapest, Visi utca
 tel.: 210-1145

ÚJ! Budapest, Andrássy út
 tel.: 111-9011

Budapest, Bathányi tér 2.
 tel.: 201-0211

Budapest, Rákóczi út 67.
 tel.: 133-6199

Szeged, Bólyai J. u.
 tel.: (76) 318-986

Tárvölgy, Távolság
 tel.: (22) 319-337

Miskolc, Rákóczi út
 tel.: (46) 355-217

Pécs, Jókai u.
 tel.: (72) 333-037

Győr, Vértanúk t.
 tel.: (96) 347-745

Győr, Vértanúk t.
 tel.: (96) 347-745

RAY-TRACING

MÉLYVÍZ

GONDOLOM, MÁR MINDENKI RÁJÖTT A CRK VÉGÉN ÁLLÓ MÁIRÁSDÓL, HOGY MOSTANTÓL NEM MÁR NYOV REJTÁRS, HANEM JÓMAGAN FOGOM A LIGHTWAVE-ES PÓVATOT VEZETNI. REVELUM REFFITEN VÉGEM IS, DE AZÉRT NŐ LENNE, HA MINDENKÉPP, MIT VÁRTOK EL ÉTŐL A ROVATTÓL. EGYELŐBŐN PÁRÓK MÚSODOLÁSVEI SZEPHETNÉK SILVITENI, MIKÖT SZERVI KÉZŐBŐN IS ENLEKÉZNI PÓVÓK.

Az a helyzet, hogy talán fejest is ugorhatnánk a mélyvízbe. Elsőként az előző látható üveg és hamutalát fogjuk elkészíteni. Nem kell megijedni, nem olyan nehéz, mint látszik, csak egy kicsit kell figyelni, hogy mit kell csinálni, és mikor kezdünk egy újabb objektummal.

Kezdetben is meg kell figyelni. Mint látható, ez egy felforgatás, tehát az lesz a feladatunk, hogy a kontúrját 360 fokkal elforgatva létrejött az a felület, amire később definiálhatjuk az üveg tulajdonságait. Először is felvesszük a Make-re, azon belül is a Polygon menüt szemeljük ki magunknak. Az üveg körvonalait úgy, hogy minden pont látszik, azaz a Make-re-nél kell fogd meg a görbét a görbét. A Make-re-nél a jobb egérgomb, vagy az Enter billentyű is használható. Nagyon fontos a lerakás módja, mert az alapból a programunkban a pontokból a pontokból sikerült az üveg körvonalait megalkotni (igazán, csak a kör kell, mert teljesen szimmetrikus!), akkor megalkotjuk az üveg körvonalait, és a Curves alatt található Make-re-nél ki erős körvonalat. Ha mindent jól csináltunk, akkor a görbét egy körbe köti össze, ez lesz az üveg hamutalát. Ha véletlenül nem sikerül, akkor újra meg kell gondolni, mert a Make-re-nél Drag funkcióval könnyedén újra igazíthatjuk a görbét. Most már csak a felforgatás kell, ezért a Multiply-ba lépve először a Lathe funkciót, majd pedig a Numeric-et nyomjuk meg. A megjelenő ablakban a Lathe funkciót adjuk meg: a Start Angle-t az elfordulás kiindulási szögét beállítjuk meg, s mivel nekünk teljes kör körvonalat kell, ezt beállítjuk nullán, az End Angle-t (az elfordulás vége) pedig 360-ra. A Sides a lapok számát jelenti, ami az oldalát határolik majd, ebből kiindulunk, hogy jelen esetben a 16 oldalasnak kevés, javítsuk is a Sides-t úgy 50-re. Az Offset a fordulás közbei elmozdulás mértéke, amit most célszerű békén hagyni. Az X, Y, és Z azt a tengelyt jelzi, amelyen körbe forgatjuk az adott tárgyat. Ha a bal felső nézetből részre rajzoltuk a görbét, akkor a Z tengelyt válasszuk. A Center pontját a koordináris elmozdulással állíthatjuk, de most is maradjon nulla. Az Offset-t most már beállítjuk is, ahogy a példánkban halmozódunk. Ha megalkotjuk az üveg körvonalait, akkor válasszuk ki a laszszózással (jobb egérgomb) az Object / Display menüben neki egy nevet, amivel majd a felületet definiálhatjuk. Egy körvonalat most már megalkotunk, az üveg körvonalát. Azért még nem vagyunk készek, hiszen látni már üveg alakja nélkül? Lépünk is át a görbét egy másik görbét, a

LIGHTWAVE 4.0

jobb felső sarokban lévő kockák közül a jobb felső sarokban lévő második kockára kell kattintani. Azt hiszem, már látható is a megalkotás, és azért mégis meg kell figyelni, hogy a felsők az előtérbe kerülnek, az alsók pedig a háttérbe nyomják a kiválasztott layert. Ennek jelentőségét mindjárt meg fogjuk látni. Nyomjuk meg az első layert, az első

egy egyenest húzunk, és azt meg 360, hanem mondjuk csak 180 fokkal elforgatjuk. Ez az utóbbit ajánlanám, mert ha animálni akarjuk, akkor így az egyszerűbb. Ha elneveztük, akkor a Shift billentyűt lenyomva tartva mindkét layer felső részét kiválasztjuk, majd a görbét vasztoltuk a két görbét, amit már el is menthetünk, mondjuk „üveg” néven.



A vegleges „szendvics” már csak egy pillanatnyi bizonyíték

Az egyszerűség kedvéért most jöjjön a görbe, ami a hamutalátban van. Erre is több módszer kínálkozik, az egyik, hogy pontokból megrajzoljuk az alkotóját, és hasonlóan az üveghez, elforgatjuk 360 fokkal, a másik, hogy az Object menüben található Draw felületünkben egy kör alakú lemezt, egy másik layeren pontokból egy egyenest húzunk, az egyenest háttérbe, a kört pedig előtérbe tesszük (ennek a körnek az egyenes elején és arra meg kell figyelni, hogy a multiply menü rail ext opcióján belül használjuk a uniform knotot, ezáltal a kör végigfutó az egyenes mentén és létrehoz egy csövet. Ad-

junk nevet neki és mentjük el, de még ne töröljük ki! Ez a görbe a hamutalát, aminek elkészítéséhez a változtatás kedvéért meg kell a Lathe funkciót fogjuk használni. Mivel a hamutalát felülről is lehet látni, ezért meg kell csinálni a vastagságát is. Tehát a hamutalát keresztmetszetének a felét kell a pontokból kirajzolni, amit ezután elforgatva, megkapjuk a hamutalát alakját. Most

meg kell a hamutalát, aminek elkészítéséhez a változtatás kedvéért meg kell a Lathe funkciót fogjuk használni. Mivel a hamutalát felülről is lehet látni, ezért meg kell csinálni a vastagságát is. Tehát a hamutalát keresztmetszetének a felét kell a pontokból kirajzolni, amit ezután elforgatva, megkapjuk a hamutalát alakját. Most



A „szendvics” hamutalát és a görbét a 3D szerkesztőben



Meglehetősen stípiasztikus ház, nem sok háza van a realitásban.

egy ilyen hamutartóban elgőggy tartani, mert mondjuk a helyet is meg kell csinálni, ami kisebb, nagyobb, mint maga a cigi (ezért mondtam, hogy ne rörljétek ki, mert még belesz fog). Tehát először is a rögit kell egy kicsit megmunkálni, ehhez hívjuk elő a Modify menu Size opcióját (Numeric!). A faktor – amivel megváltoztatjuk – legrossz mondjuk 1.1. A most kapott hangerral fogjuk kivágni a cigareta helyét. Tegyük a lábai a háttérbe, a cigi az előtérbe. Helyezzük el úgy mintha már benne lenne a cigi, de lehetőleg vízszintesen (lásd a képet). Ezzel kezdjük meg, tehát a tál legyen elől, a cigi pedig hátul. A Tűk menüben lévő S Drillben nyomjuk meg a Tunnelt és az OK-t. Ha minden igaz, akkor a háttérben lévő cigi kivágta az előtérben lévő hamutáliból a közösen érintkező felületet. Nos, egy lyuk már megvan, és általában minimum három szokott lenni, vagyis készítsük meg hátulról, mind a 120 fokos eltéréssel. A szögeltérést a bal alsó sarokban mutatja a program, amikor a rotálást elkezdi. Ha mindezzel megvagyunk, akkor elvezethetjük és kimenthetjük. Az egy-dob, ami még a modelerben hátra van, az egy egyszerű lap, amit a Box opcióval készíthetünk.

el. Miután ezt beállítottuk, lépünk át a Layer részbe! Itt az objektus menüben töltjük be a rétegekbe és helyezük el őket a move, rotate és a size opcióival. Természetesen a lapot kell legelőre rakni és arra a többi. A legfontosabb, hogy több réteget is használjunk, hogy van odarakva például a cigi. Ez azért fontos, mert egyszerre nem lehet minden oldalát is nem tudjuk, hogy a rétegek közötti mértékig sikon miként helyezkedik el. Miután mindent elrendeztünk, szövegtípust mentünk el a trace-ot. Készítsük valamilyen vékony papírral és készítsük el a címkét, amit az üvegre fűzünk majd. Itt is meg egyszerű cigarettá-

Tűk: ON, Refraction Index: 1.6 (ezzel lehet raj az üveg törésmutatóját). Edge transparency: maximum, Smoothing: ON, Hide: max. Ha valaki akarja, akkor transparency opcióval lehet a textúra fractal noise textúrát, de amúgy nem szükséges. A címkénél (előre meg alatt rakjuk be egy új Planar mapot, a mapot a képeinket. Paraméterek: Luminance: 100, Diffuse: 150, Specular: 100, Reflectivity: 100, Additive: ON (ezzel lehet a háttérbe belemenni, hogy csak a szög legyen a fekete pont elmozdul). Sharp terminator: ON. Color highlights: ON, Glossiness: max, Smoothing: ON, és még jól lehet (főleg a rétegekkel), ha a címkénél bump mapként is berakjuk. Az utolsó a cigi. Erre egyáltalán colot mappal rakjuk rá a mapot, a szög. A Color highlightsot és a Sharp terminator is bekapcsolhatjuk, illetve Bump mapot is ráfeszíthetjük. A Smoothing elmaradhatatlan. A Lights menübe lépve állítsuk át a lámpák shadow opcióit shadow map-re. Ezzel a fényforrás elhelyezése a megfelelő helyre, majd a viewnál a nézetet lightra állítva, a lámpa szögéből célozzuk be a tárgyainkat. Lehetőleg mind a lámpa legyen a tárgy belül, mert könnyebb elhelyezni a sötétség. (Ne, apám, nem a helyre meg, én is Jedi vagyok. Ja boes, az egy másik sötétség.) Na ezzel elkezdtük az idő a renderelésre! A camera menüben mindig meg kell aktiválni a trace relection, és a shadow opciókat. Ezek jelentős sebességet más lapok, tessék utánanézni, ha valaki nem tudná, mire szolgálnak. Ne fe-



Ha ilyen sötétvárosban csak egy jó háttér előtt jön ki igazán.



Látszik, minden oldalról jól néz ki...

gáért. Viszszatérve a Light wavebe, látogassuk meg a Images menüt és távolítsuk a képet. Ennekből még szükség lesz egy fa (padló) és egy márvány (hamutartó) textúrára is. Menüben a Jényeg, ami az egész szépségét adja: a felületre. Ehhez a Surface menübe kell belemenni. Készítsük a padlót. Erre egyszerűen a color mapot (az első T a szín beállítás mellett) Planar mapot mapként fűzünk rá a fatextúrát. (Minden más marad alapban.) A következő maga az üveg. Luminance: 200, Diffuse: -399 (a Specular: 90, Refractivity: 90, Transparency: max, Transparency: 90, Color:

szög) a kimentést se! Ezt a Record gombon a Save RGB Image-val megjelenő requestorral állíthatjuk be. Legvégül pedig gombon mindenki megtalálja magánál is a Render gombot. Ha valaki a cigihez paraszat is akar csinálni, az a modelerben a végéből jelöljön ki egy részt, adja a nevet neki és így mentse el. A surface menüben ennek a rétegnek valami ritka narancssárga színt és fractal noise (fractal noise), illetve ripples textúrát, valamint nagyon erős diffuse levelt kell adni. Ha még füstöt is akarsz (Készít), akkor csinálj egy felfelé tartó csövet és erre fűzél egy sötéte fractal noiset. A végeit egy kis texture fallokkal lehet belezni.

Nos, azt hiszem egyelőre ennyi elég is a hamutartó. Itt meg az üvegekből. Remélem mindenki meg tudja csinálni. Ha bármilyen kérdésed van, írjatek nyugodtan. A legutolsó cikkemben problémákat mond a lap hasábjában megtaláljuk. Addig is csóvál, meg csóvál, meg ki tudja mit szoktak ilyenkor mondani.

Valami Wesszettül

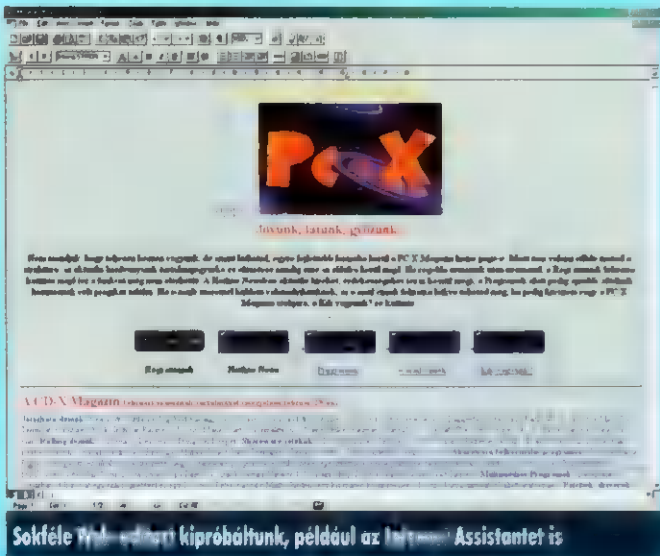
A JÖVŐ ZENÉJE?

MÉLYVÍZ

BIZONYÁRA ÉSZREVETTÉK, HOGY DR. DOKTOR AZ ELMÚLT IDŐSZAKBAN MÁR NEM MULTIMÉDIA CÍMSZÓ ALATT RENDEL. ÚGY GONDOLTUK, HOGY A TANÁR ÚR ÁLTAL MOSTANÁBAN BONCOLGATOTT TÉMÁK MÁR NEM TARTOZNAK SZOROSAN ■ MULTIMÉDIA KATEGÓRIÁBA, LEGFEJLEBB AKADNAK ILYEN IRÁNYÚ VONATKOZÁSAI IS. A ROVAT RÉGI ALCÍMÉVEL ÉL TOVÁBB: „A JÖVŐ ZENÉJE?”, BENNE HÓNAPRÓL-HÓNAPRA, MÁS-MÁS CÍM ALATT, MÁS-MÁS TÉMÁK A SZÁMÍTÁSTECHNIKA VILÁGÁBÓL.



int azt a cím is sejteti, e hónapban ■ WWW-ről lesz szó, amelyet sokan magával ■ Internettel azonosítanak. A WWW-t, azaz a „World Wide Web”-et a CERN kutatóközpontban találták ki, azzal ■ céllal, hogy egységes hozzáférést, azonosítást és megjelenítést kölcsönözzön annak az óriási mennyiségű információnak, ami az Interneten található. Szemben tehát a tévhitel, ez egy egyszerű Internet szolgáltatás, amely három fontos dologból áll: a HTML programnyelvből, ■ URL erőforrás azonosítóból és ■ HTTP protokollból. A WWW egy kliens-szerver architektúra, melynek szerver oldalán áll ■



Sokféle Web-szervert kipróbáltunk, például az ■ Assistantet is

Web-szerver, ami az információt szolgáltatja, kliens oldalán pedig ■ browser, a böngésző, amely megjeleníti az információt. Ennek megfelelően működése borzalmasan egyszerű: ■ szerver és ■ kliens között a HTTP protokoll előírásainak megfelelően áramlanak az adatok, azaz a kliens kér egy megadott információt, majd azt egy MIME dokumentum formájában megkapja. Ez lehet egy HTML oldal, audio, video vagy egy tetszőleges file. Fontos, hogy a WWW állapot nélküli rendszer, egymástól teljesen különálló kérések és az azokra adott válaszok keringenek az Interneten, a válasz ■ függ az előző kérdésektől vagy válaszoktól.

Nézzük most végig ■ WWW előbb felsorolt három alapelemét. A HTML (HyperText Markup Language) egy olyan jelölő-programnyelv, melynek segítségével szövegeket láthatunk elformázási előírásokkal. Elődjének az SGML-t

(Standard Generalized Markup Language) tekinthetjük, annak kiegészítéseként jött létre. Jellegét tekintve nyílt szabvány, ami azt jelenti, hogy nincs hivatalosan rögzítve. Ha X.Y. ír egy böngészőt, amiben új nyelvi elemeket talál ki, s a böngésző nagyon sikeres lesz, akkor feltehetően mások is át fogják venni ezeket az elemeket, így ezekkel bővül a nyelv. Körülbelül ez jellemzi egész eddigi életét, amelyet idáig három verziózással jelöltek.

A HTML 1.0 alapelemeket, kapcsolódási pontokat, indexeket és hasonló, egyszerűbb dolgokat tartalmazott. A 2.0-ban felhasználó által kitölthető formanyomtatványokkal (FORM) és egyéb dekorációs kiegészítésekkel bővült. Napjainkban éli virágkorát ■ 3.0, amely fejlettebb táblázatkezeléshez, matematikai kifejezések szerkesztéséhez és multimédia dokumentumok lejátszásához nyújt támogatást.

A HTML két alaptagból áll (a „tag” szó angolul nem tagot jelent, de mi ezt használjuk helyette, mert jól felel ki a lényegét): a fejléc (head) ■ dokumentumról ad információt, a test (body) pedig magát a dokumentum adatait tartalmazza. Ezekben belül használhatunk például paragrafusokat, kiemelt szöveget, idézeteket, táblázato-

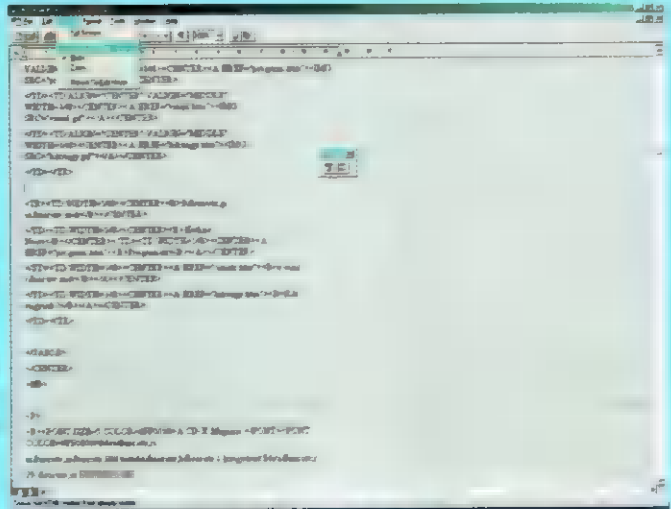
kat, címeket, listákat és még sok más tagot. Az elkészült dokumentum hypertext szeríten működik, azaz ■ szövegben elhelyezett csatolások segítségével más erőforrásokra hivatkozhatunk, ezeket előhívhatjuk, aktivizálhatjuk, így szinte korlátlanul bolyonghatunk dokumentumról dokumentumra.

A WWW következő fontos alkotóeleme az URL (Uniform Resource Locator), ami az erőforrások egységes cím és hozzáférési azonosítója. Mivel a WWW nem csak ■ HTTP-t, hanem egyéb szolgáltatásokat, protokollokat is kezel, az URL a protokoll megnevezésével kezdődik, ezt követi a host neve, szimbolikus jelöléssel vagy abszolút IP (Internet Protocol) címmel. A címet további információk egészíthetik ki, amely lehet például ■ felhasználó azonosítója és a jelszója is. Erre jó példa a Future Publishing WWW címe: „http://www.futurenet.co.uk/azonosító/jelszó/menu.html” vagy egy hasonlóan felépülő ftp cím: „ftp://szenti:titok@dufcairi.twi.tudelft.nl:25/home/staff/szeinti/docs/gratis_neuken.txt”.

A harmadik fontos eleme a HTTP (HyperText Transfer Protocol). A kliens ad egy GET kérést, ami lehet explicit vagy egy beágyazott hipertext hivatkozás aktivizálása, amelyre a kiválasztott szerver válaszként ad egy MIME dokumentumot.

Ezek után térjünk rá a browserekre, azaz a böngészőkre. Már tudjuk, hogy ez az a felhasználónál futó program, amely felszólítja a szerveret az adatok küldésére, fogadja és megjeleníti, illetve lejátszza ■ dokumentumokat. A megjelenítésnek

nincs szabványa, minden böngésző úgy jeleníti meg azokat, ahogy akarja. Erdemes megemlíteni egy-két elterjedtebb példányt: a legnépszerűbb talán ■ Netscape Navigator (nemrég adták ki a 2.0-ás verzióját), mostanában kezd terjedni a Microsoft Internet Explorer (jelenleg már minden Windows platformon és több nyelven is létezik), de lehet találkozni IBM Web Explorerrel, Oracle Powerbrowserrel, NCSA Mosaic-



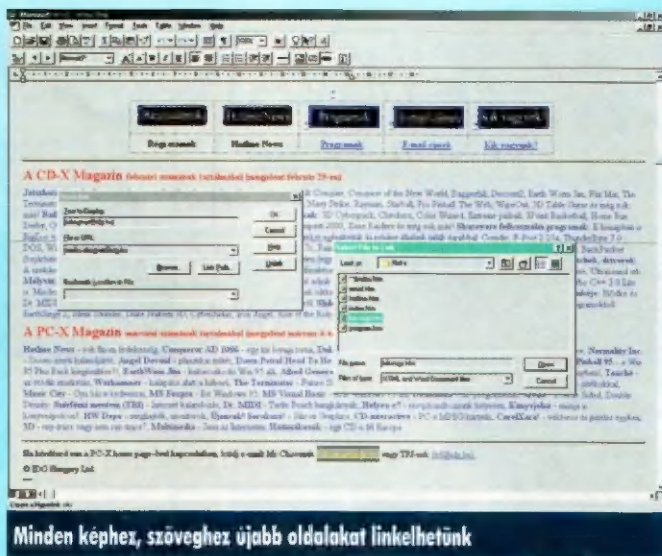
Aki így akar HTML-t szerkeszteni, annak úgy kell

kal, SUN HotJavával is, illetve van egy külön, ■ Lynx, ami csak szöveges üzemmódot támogat, ezáltal gyors és nem kell hozzá grafika!

A böngészők nem tudnak minden formátumot kezelni. A MIME típusok közül például ■ szöveget, a GIF és JPEG képeket mindegyik ismeri, de például az FLI/FLC animációs formátumot általában ■■■■ Ilyenkor több dolog történhet. A legegyszerűbb, hogy a program szól, hogy ezt a formátumot nem ismeri, mondjuk meg mivel játszsa le. A második, intelligensebb megoldás, hogy felismeri a formátumot (audio, video), és elindít egy külső megjelenítőt, így egy külön ablakban (untrusted window) megjelenik ■ dokumentum (MPEG, AU, TIFF stb.). Ennek ■■■■ hátránya, hogy az eredeti dokumentumhoz semmi köze, így bontja az összhangot. A harmadik megoldás, hogy ■ böngészőhöz „plug-in” modulokat installálunk (például Macromedia Director a Navigatorhoz). Ez kellemesebb, mert így az eredeti dokumentummal megegyező, az integrált prezentációs környezetben történik ■ megjelenítés. A problémát az jelenti, hogy minden platformhoz és browsertípushoz másfajta plug-in szükségeltetik. Szerencsére itt is ugyanaz a folyamat játszódik le, mint hajdanán ■ grafikus programoknál: egy adott cég moduljait ad-hoc szabványnak fogadják el, s azt támogatják. A grafikus programoknál ezt a szerepet töltötte be az Adobe, a böngészőknél pedig a Netscape. A legrugalmasabb megoldás, amikor a dokumentum egy objektum formájában tartalmazza a saját lejátszóját, ami egy interpretált nyelvben, platformtól függetlenül van megírva. Ilyen például ■ Java környezetet, amit az előző számban esetteltem.

A WWW érdekes kiegészítése ■ CGI (Common Gateway Interface). Többször említettem, hogy ■ HTTP protokoll statikus, nem rendelkezik állapottal. Ugyanez érvényes ■ HTML oldalakra is. Mi történik, ha valaki dinamikus HTML oldalakat szeretne készíteni, ■■■■ kérésre helyben generálni ■ HTML dokumentumot? Ehhez szükségeltetik ■ fent említett interface, ami egy független applikáció és a

Wáltozik



Minden képhez, szöveghez újabb oldalakat linkelhetünk

Web-szerver között terem kapcsolatot. A felhasználó kiad egy kérést (query), ami a szerverben elindít egy programot. Ez a program önmaga vagy további programok meghívásával állítja le a HTML oldalt, amit aztán a böngésző letölt. Ehhez a böngészőt csak annyiban kell kiegészíteni, hogy tudjon FORM-okat rajzolni, és a FORM felhasználó által kitöltött tartalmát el tudja küldeni a Web-szervernek. A kiegészítések az alábbi elemekből állnak: gombok, szövegmezők (egysoros, korlátlan), check boxok, radio gombok stb. További lehetőségként léteznek még grafikus térkép (ISMAP), illetve választás listából (ISINDEX). Előbbi egy speciális kép, amelyre ha rákattintunk, a böngésző elküldi a szervernek a kattintás relatív koordinátáit, míg az utóbbi egy képernyőn megjelenő lista (többféle kivételben, egyszeres, többszörös választással), amelyből a kiválasztott listaelemet a böngésző kódolva küldi el a szervernek. Ahhoz, hogy ezek működjenek, a szerverhez telepíteni kell egy CGI-t, ami legenerálja a kérésnek megfelelő HTML dokumentumot. Erre a legegyszerűbb példa a HTML oldal meghívásának számolása.

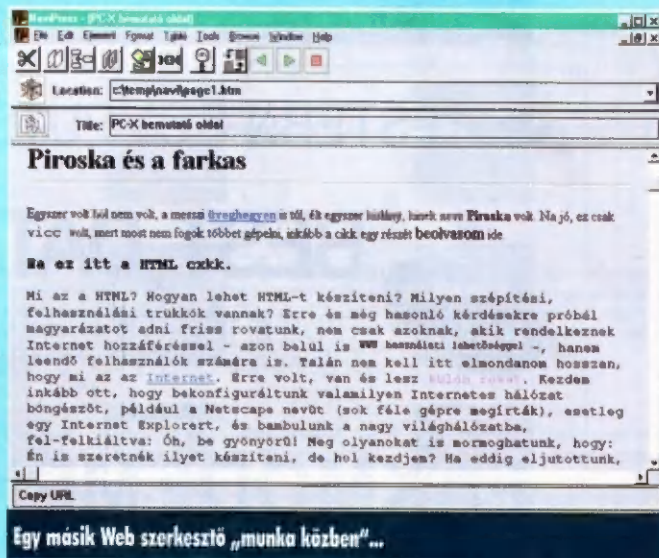
Végül beszéljünk egy kicsit a WWW jövőjéről. Ahogy a címben írtam, Walami Westzettel Wáltozik. Szinte minden héten megjelenik egy új böngésző, amely valami újdonsággal bővíti a nyelvet. Mindenki kiterjesztéseket, bővítéseket tervez, többnyire saját böngészőjéhez, de már láthatjuk a

fént említett szabványosodás jeleit is. Míg korábban az volt a jellemző, hogy egy home page-nek többféle verziója készült el a különböző böngészőhöz, ma már egy Netscape Navigatorral vagy egy Microsoft Internet Explorerrel gond nélkül szűrőfözetünk: nem nagyon botlunk olyan oldalba, amit a program nem tud megjeleníteni.

Nemsokára szabványnak fog számítani a böngészők 3D-s kiterjesztése. Erre speciális leírónyelveket fejlesztettek; ilyen például a VRML (Virtual Reality Modeling Language) vagy a WebOOGL stb., illetve 3D animációk leírására létezik például az ActiveVRML. A nyelvek harcában inkább üzletpolitikát, mintsem technológiai változatosságot lehet felfedezni. A fenti problémákat próbálja áthidalni a Java, ami egyrészt platform független,

másrészt automatikusan installálódó objektumokat szolgáltat, így a fantázia határa a csillagos ég. Hátránya, hogy a HTML-hez képest lassú, és túlterhelt hálózaton sokáig tart a dokumentum inicializálása. Ha megszületik a hardware megoldás, igen biztató jövő elé néz. Fontos azonban tudni, hogy egyelőre nincs olyan csodaszar, amely az Interneten található iszonyú mennyiségű információnak az osztályozását, rendszerezését, redundanciájának megszüntetését megoldja. Ez ugyanis nem a protokollok, programozási nyelvek feladata. Itt átfogóbb elképzelésekre lenne szükség, melyek megvalósítása a közeljövőben nem várható.

Dr. Doktor
szenti@is.twi.tudelft.nl



Egy másik Web szerkesztő „munka közben”...

SWS az Interneten!
Teljes, 23.000+ tételes szakkönyv-adatbázisunk keresési funkciókkal ✨ LINUX újdonságok ✨

Fax Station: ismeretleket tölthet le fax készülékére az általunk forgalmazott termékekről és szakkönyvekről. Teendők:
1. 165-4475
2. 1
3. kódszám, vagy 797# (tudnivalók)

SOFTWARE STATION
SOFTWARE & BOOKS FOR PROFESSIONALS

Szakkönyv újdonságok

8156#	3D Studio Hollywood and Gaming Effects (NRP)	9,860
8640#	Borland C++ 5 Developer's Guide (SAMS)	9,860
29581#	Delphi 95 Programming Explorer (CORG)	8,800
98406#	Computer Graphics in C, 2/E (Addison-Wesley)	6,450
211369#	Game Graphics in C++ (MCGR)	7,700
93892#	How to Set Up and Maintain a WWW Site	5,100
13155#	More Effective C++ (ADWE)	5,100
211918#	New Internet Navigator, 3/E (John Wiley & Sons)	5,500
14429#	Painter WOW! Book, w/CD-ROM (ADWE)	6,800
94872#	Upgrading to 3D Studio Max (NRP)	6,970
2372524#	Windows95 Game Programming, w/CD-ROM	7,800
8525#	Windows95 Game SDK Strategy Guide (QUE)	9,860

Software újdonságok

223029#	Acuris 3D Models - catalog CD	3,800
223012#	Autodesk Animator Studio for WIN	69,800
714095#	Borland C++ v5.0 / upgrade	☎
714065#	Borland Delphi-32 (v2.0) upgrade	30,800
426013#	Carell All movie Guide (Ref. 90,000+ filmről!)	4,800
472057#	CarellXARA for WIN+WIN95+NT	34,800
464064#	Fractal Design Painter v4.0 / upgrade	69,800 / 26,800
464034#	KAI's Power Tools v3.0 / upgrade	24,800 / 15,800
714075#	MS Visual C++ v4.0 Professional upgrade	36,800
714042#	Watcom C/C++ v10.5 Comp. up. - CD	38,800
2373000#	JAVA CD (InfoMagic)	4,800

A termékek előtt látható azonosító majd egy kettős-kereszt (#) beütése után a kívánt ismertetőt megkapja faxon!
1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704
Új! Januártól az Interneten is! <http://www.xco.hu/sws>

SUPRA FAXMODEMEK

SupraFax külső és belső modem

- 28800 bps modem
- 14400 bps fax
- V34 és VFc
- MNP 2&5-10
- Hívó azonosítás
- Silent answer
- BIOS upgrade

SupraExpress külső és belső modem

- 28800 bps modem
- 14400 bps fax
- V34 és VFc
- MNP 2&5

5 év garancia!



PIXEL MULTIMÉDIAKFT.
1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 13.
TELEFON: 266-6059, 118-1595

 WESTERN COMPUTER

 **BEST DATA**
PRODUCTS, INC

FAXMODEMEK

1442F 1442FX 1442VLX



A leggyorsabb kapcsolatot
az INTERNET-en is!

Budapest, XIII. Lehel út 20. Levélcím: 1399. Budapest Pf.701/422.
Tel.: 302-0990, 269-3440 Fax: 129-4644



UTAT

keres a számítástechnika
bonyolult világában?

Szeretne egy megbízható céget?

Válassza a SOWAH-ot,
mely előre

MUTAT

- a világ legnagyobb gyártóival áll kapcsolatban
- csak a legmodernebb technikát alkalmazza
- az Ön holnapi problémáira is felkészült

A

SOWAH egy jól szervezett
multinacionális nagyvállalat,
magasan képzett
szakembergárdával rendelkezik.
Ön velünk bátran nézhet a

JÖVŐBE

amelyet alapozzon meg nálunk.

Látogasson el hozzánk az IFABO '96
kiállításra az "A" pavilon 311-es standjára!



Sowah Hungary Kft.
1134 Budapest, Lőportár u. 9.
Tel.: 270-4539, 140-1369
Fax: 270-4532

AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

FaxInform®

számítógépes adatbázis.
Tel.: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

KERESSEN, HOGY KERESSEN!
Kedvezményes árakkal, bizományos
konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

Cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k
szponzorálását, kiadását és terjesztését.



PC Trafik Bt

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható
és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit.
Üzletünkben széles választékban kaphatóak használt
számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón,
garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása
kézpénzért!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

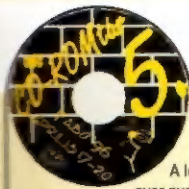
ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezzi az AUTOMEX klub-
tagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos ked-
vezményt jár: a CD-ROM lemezek áraiból 20% ked-
vezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit vissza-
vásároljuk, kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rend-
szerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön szá-
mos kedvezményt kapnak, megjelenő újdonságokról
folytonos tájékoztatás és egyéb meglepetések.

BitMEX BBS. Tel.: 267-9918

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán.



CD-Romtár 4.
Még mindig
kapható!
A legfontosabb ma-
gyar nyelvű CD-ROM
katalógus, rengeteg demóval és ezer más
meglepetéssel.

**JOGTÁR
TELEFONKÖNYV
CÉGHÍREK**
Nálunk mind a három
kapható, folyamatos fris-
sítéssel.

Borángolás az állatvilágban
Gyönyörű színes, képes,
hangos állatenciklopédia
magyar nyelven.

NYELVÉSZ
Kezdő angol és német
egy CD-n. A program 21
leckén keresztül vezet be
a két nyelv rejtelmeibe. A
tanulást a sok kép, hang
és teszt teszi egyszerűvé.

6 Nyelvű EURÓPA Szótár
6 nyelv (magyar, angol,
német, francia, olasz,
spanyol) bármelyikéről
bármelyikére fordít,
300.000 szavas szókincs

Enciklopédia
A leglátványosabb hazai
enciklopédia, amely 107
kedves kutyát mutat be
videófilmek és képek
segítségével.

Interaktív PUSZTA Sex
Humoros hangvételű ha-
zai erotikus CD, amely
egyedi módon mutatja be
a magyar pusztá „szép-
ségeit”.

T-MEK
Az örült Nazrac, a kivég-
ző, intergalaktikus baj-
nokágában kell a T-MEK
harci csodával harcolni.

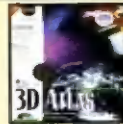


Diamond 2121 VGA + MPEG+CD-I (1MB EDO RAM, PCI)
Diamond Edge 3D VGA +16 bites hangkártya + 3D-s játékok (1MB RAM, PCI)
Diamond Stealth 64 (PCI VGA 2 MB RAM)

27.990
51.600
55.800



Révai Nagy Lexikona
Egész életre szóló encik-
lopédia a 21. század
technikájával. A 21 kötet
230.000 címszava 5 CD-
ROM-on.



3D Atlas
Domborzati térképek
tartalmazó világtatlasz,
sok újszerű megoldással
és hasznos informáci-
óval.



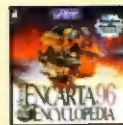
Aliens
Egy horrosztikus straté-
giai kaland, SVGA
grafikával.



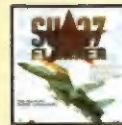
Warhammer
Harci stratégiai játék,
amelyben egy megfélé-
mlhetetlen zsoldos csa-
pat kapitányként lépünk
színré.



NBA '96 Live
A legjobb és a legújabb
kosárlabda program. A
legváltozatosabb néző-
pontokból játszhatjuk a
játékot, amely hihetle-
nül élethű.



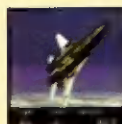
**Encarta 96
Encarta World Atlas**
A szokásos színes, vál-
tozatos enciklopédia, ki-
bővített anyaggal.
Világtatlasz Microsoft
minőségben.



SU27
Az orosz vadászgépek
csúcsa – a játékokban is.
Remek vadászrepülő
szimulátor.



Chronomaster
A 3D-s renderelt SCI-FI
kalandjátékban a mágia
és a tudomány egymás-
melliségében kell felá-
datainkat megoldani.



TOP GUN
A népszerű filmre épülő
játékban Maverick sze-
repében kell megszerez-
ned a TOP GUN trófeát.



Rebel Assault II.
Végre itt van a régóta
várt népszerű játéknak a
második része 2 CD-n.
Még több kaland, még
több izgalom.



Steel Panthers
Második világháborús
harc szimuláció.



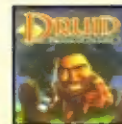
Angel Devoid
Egy véletlen baleset
folytán üldözödből üldö-
zötté válsz. A túlélés az
ügyességében és a ref-
lexeiden múlik.



Fatal Racing
Autóverseny életre-
hálásra. 3D méteres ugrá-
sokkal, ütközésekkel,
repülésekkel, lupin-
gokkal és dugóhúzókkal
kell küszködni.



Actua Soccer
Valószínűleg a legteké-
letesebb foci játék, ami
valaha is készült PC-re.
Remek 3D-s grafika,
SVGA felbontás teszi
élethűvé a játékot.



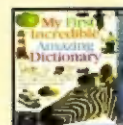
Driblind
Elképzeltethetetlenül jó
grafikájú kalandjáték.



The Dark Eye
7th Guest szerű játék-
szuper grafikával
grafikával.



Ripper
Bombasztikus játékkal
rukkolt elő a TAKE 2. Kis
horror, rengeteg izgalom
jellemzi ezt a játékot is.



Dorling Kindersley sorozat
A Dorling Kindersley
sorozat a világ egyik
leglátványosabb kiadójá-
nak színvonalas encik-
lopédiái a legkülönfélébb
témákról.



Entomorph
A logikánkat is próbára
tevő fantasy szerepjáték.



Silent Hunter
Izgalmas tengeraltatójú
szimulátor, ha jól akarsz
vedd fel a túléli dzsekit.
Torpédókat bekészíteni!
TŰZ!!!



This Means War!
Háborús szerepjáték,
„Mad Max” stílusban,
ahol az olaj, a fegyver a
hatalom. Feladatod a vi-
lág rendjét helyreállítani.



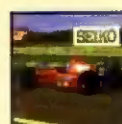
Wing Commander IV.
Látványos videoklippek,
többszörös választási
lehetőségek, űrcsata,
lázdók és kalózok teszik
próbára képességeinket.



VideoCD-k
Filmek, rajzfilmek, Virtual
Reality sorozat, erotika.
Íme néhány cím a
kínálatunkból:
– Cat
– Shark
– Dog
– Bird
– Dinosaur
– Bugs Bunny
– Popeye
– Pavarotti in Concert
– Executions
– Cyborg 2
– Halloween
– Twilight Zone
– Asian Ladies
– Demon school
– Troll
– Dungeon Master



Duke Nukem
Idegen lények pusztítják
a földlakókat, utolsó
reményük TE lehetsz, ne
hagyd cserben őket.



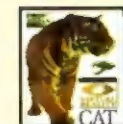
Formula 1 Grand Prix 2
Egy új fejezet a szimulá-
torok történetében ahol
a valóságtól már csak
egy elmosódott vonal
választ ih.



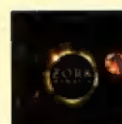
EF 2000
A TFX II. a legrealisabb
és legprofibb vadászgép
szimulátor.



Virtual Reality sorozat
Ebben a virtuális múze-
umban megtapasztalhat-
juk az állatok létését,
hallását, mozgását.



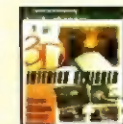
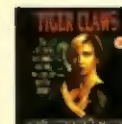
3D Interior Designer
3D-s belsőépítészeti ter-
vezőprogram. Könnyen
kezelhető, DOS és Win-
dows alatt is működik.



Zork Nemesis
A Nagy Földalatti
Birodalom legsötétebb
zúgáiban kalandozhatsz
ebben a fantasztikus
kalandjátékban.



BEST '95 sorozat
A 95-ös év legjobb 3D-s
játékai, shareware
gyűjteményei rendkívül
kedvező áron.



REVAI NAGY LEXIKONA



Hamarosan kapható a
230.000 címszót tartal-
mazó 21 kötet anyaga 5
CD-ROM-on. Ára
19.900,- Ft, de
a megjelenés napján
**FÉLÁRON
9.990,- Ft**

Rendkívüli
IFABO akció:

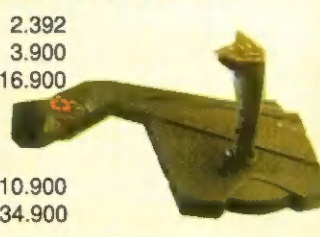
**JONY
CDU 920S
2x CD-ÍRÓ**
180.000 Ft
+Áfa

VIRTUÁLIS JÁTSZÓK

PD/CD-ROM
A többször írható CD technológia
Műszaki paraméterek
– Kapacitás: 650 MB
– Adatátvitel: 670 kB/sec.(PD), 600 kB/sec.(CD)
– CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis
Akciós áron most 99.000 Ft +Áfa

JOYSTICK-ok

QS Warrior 5 2.392
Gravis Analog 3.900
Gravis Phoenix 16.900
Gravis Thunderbird
Gravis Firebird 10.900
Kormány+pedál 34.900



Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

Élvezd a virtuális valóság örületét.

FORTE VFX-1 Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.

Minden játékkal játszható.

Multimedia World ★★★★★

díjat nyert szabványteremtő sisakja.

145.000 Ft

AKCIÓ!



MMP

Multimedia Meeting Point

1075 Budapest, Madách I. út 2-6.

Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Hangszórók

Floppyt és monitort
óvó mágneses ármékolás
Hangerő-, és hangszín-
szabályozási lehetőség

220 V-ról üzemeltethető

J-351 AV aktív hangsugárzó

3"-os, 40W PMPO 5.600

J-511 AV aktív hangsugárzó

4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900

CD játszó

UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 11.900

UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec) 18.900

UMAX IS803 8 X EIDE (1200kB/sec) Hívjon!

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft®

szoftverek teljes választéka

Bertelsmann CD-ROM-ok:

10.000 Ft-tól

Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű
angol nyelvoktató CD-k.

Magyar ismeretterjesztő

CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételre készülőknek

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az áfa-t nem tartalmazzák.